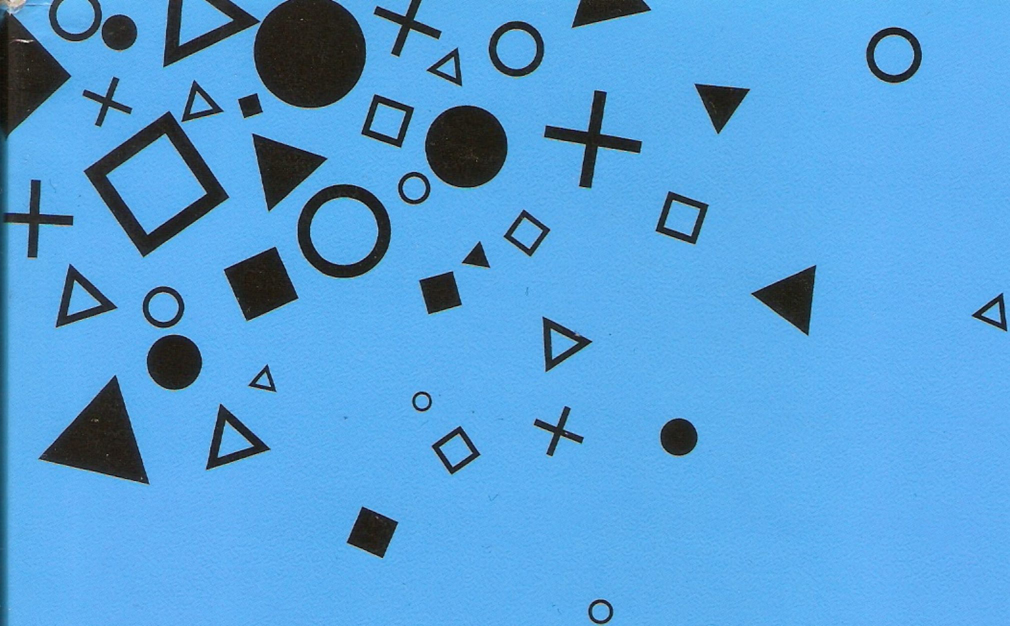
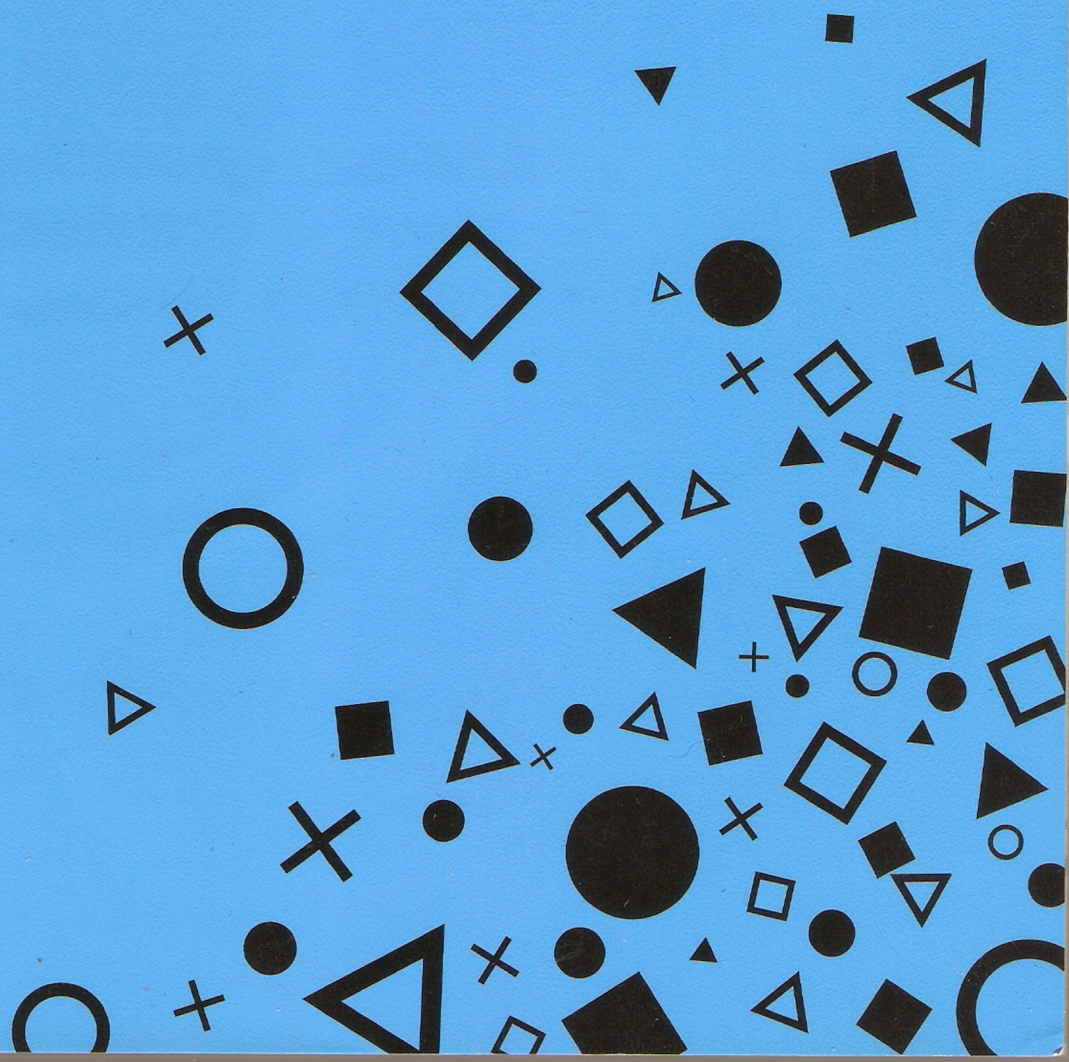


PS3专辑

VOL.6

PS3 SPECIAL



1994年12月3日，PlayStation发售
2000年3月4日，PlayStation2发售
2000年7月7日，PSone发售
2004年11月，PS2 Slim发售
2004年12月12日，PlayStation Portable发售
2006年11月11日，PlayStation3发售
……

2009年9月1日



建议零售价

日本：	29980	日 元
美国：	299	美 元
欧洲：	299	欧 元
香港：	2399	港 币
台湾：	10480	新台币



PS3 Slim， A New Beginning！

PlayStation的历史 由此翻开新的一页……

PS3 专辑

VOL.6

PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩





[信息集结]

2 超薄PS3细节大探秘
4 神机情报站
12 PSN近期下载推荐
14 神机Q&A——PS3常见问题解答
16 PS3官方保修完全攻略
18 经济之道——PS3软硬件二手交易指南
20 蓝正电子PS3振动+六轴无线手柄
21 PS3新作发售表

[特企集结]

主流之选——PlayStation的大众化魅力 22
硬盘里的次世代——PSN游戏和它的开发者们 30
2009金秋平板电世导购 38
赛车之神——山内一典的跑车浪漫旅 49







[动作集结]

54 最终幻想 X III
58 最终幻想 X IV
62 狂暴
66 瑞奇与叮当 未来 时空裂缝
68 Blur
71 奖杯攻略

[攻略集结]

无名英雄 95
无双大蛇Z 129
萝萝娜的工作室 138
使命召唤 战火世界 164
苍翼默示录 192
如龙3 214
生化危机5 220
恶魔之魂 235







INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

超薄PS3细节大探秘

2009年8月19日，索尼在德国科隆GamesCom游戏展中召开展前发布会，在发布会的最后，平井一夫笑容满面地走上讲台，轻松地向观众开着玩笑，所有人都知道这次他将会带来令人望穿秋水的超薄PS3。

超薄PS3最令人惊喜的地方是售价比之前降低了100美元，今后原先的厚版PS3将退出市场，索尼将仅生产薄版。超薄PS3的尺寸为290×65×290mm(之前的款式为325×98×274mm)，减小幅度为32%，重量从5公斤降低到3.2公斤。由于厚度大大降低，超薄PS3显得有些头重脚轻，竖放时需要采用直立支架。支架的零售价为2000日元，重115克。

由于超薄PS3的生产工艺已经进化到45纳米，功耗降低了34%，因此发热量更小，原版PS3无处不在的散热孔被大为精简，风扇运行起来也更加安静。相信生产工艺的改进也会让困扰玩家的"黄灯"现象得到遏制。

超薄PS3仍然无法通过软件模拟的方式兼容PS2游戏，对此SCEA产品经理John Koller表示PS3的游戏阵容正越来越丰富，希望玩家物尽其用。另外超薄PS3准备了与索尼Bravia电视联动的功能"BraviaLink"，只要用HDMI线将PS3与Bravia电视连接，就可以使用Bravia的遥控器操作PS3的XMB界面，只要关闭电视电源，PS3的电源也会随之关闭。



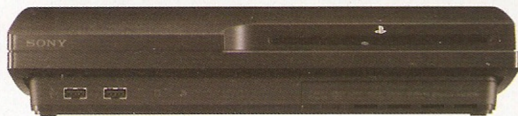
▲超薄PS3的包装盒略显简陋，与之前泄漏的工厂包装盒照片基本相同。

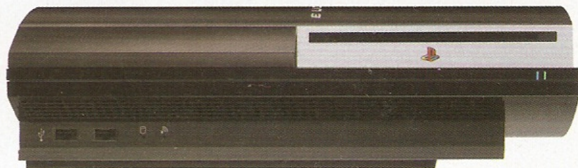


◀ 这就是包装盒中的全部内容，包括主机、DualShock3手柄、电源线、USB充电线、说明书，以及一根……AV线。

▲超薄PS3不再采用蜘蛛侠字体，标志风格更接近于PS2。机身外壳采用了磨砂质感，虽然少了点华贵的感觉，但不容易留下指印。碟仓按键与电源键从触摸式改为按键式，这是为了减少成本吗?

□从这个角度对比会发现超薄PS3确实小了许多。不过"超薄"只是相对而言。它的大小其实与厚版PS2差不多，比X360略小，与Wii相比还是相当庞大的。

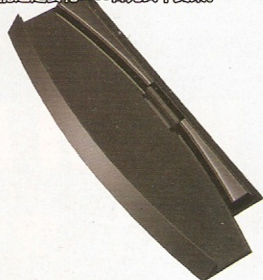






▲超薄PS3的电源线都小了许多，也更接近于厚版PS2的电源线。

□超薄PS3也可以竖放，不过不是很稳，想要竖放的玩家可能还是要花2000日元买个支架。





▲超薄PS3的发热量小了许多，因此取消了机身四周无处不在的通气孔，仅留下机身后侧的散热口。比起X360，PS3运行时已经非常安静，而超薄版PS3更是安静到几乎听不到任何声音，以至于可能会让你怀疑到底开机了没有。


■正面下侧的USB接口从4个减少到两个。

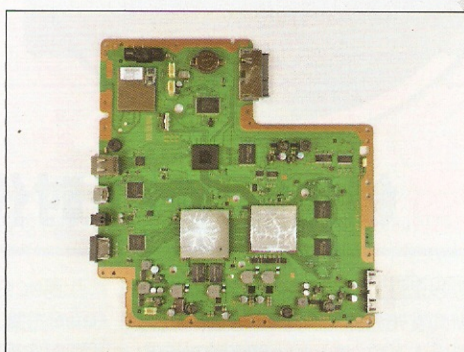

■将光驱底部的隐藏盖打开后有一颗蓝色螺丝。


■将蓝色螺丝拧开后就可以将印有各种标志的小条移开，然后将硬盘拖出。


▶将超薄PS3全部拆开后的模样。由于工艺改良，超薄PS3的零部件数量几乎减少了一半。

◀将外壳拆开后，可以看到光驱与风扇占了最大的面积，这么大的风扇运行时居然如此安静，实在令人诧异。




▲主板正中部CELL处理器与RSX图形处理芯片仍然是最为醒目的两块芯片。

超薄PS3全球同步上市

超薄版PS3于9月首周在全球各地陆续上市，基本做到了全球同步发售。日版超薄PS3于9月3日发售，定价为29980日元，同日还推出《机动战士高达战记 高达30周年套装》，定价为38359日元。SCEJ总裁肖恩·雷登表示，超薄版PS3的发售标志着年末商战的开始，在9月份的东京游戏展中将会一举公布PS3的强大新作阵容。

香港有幸成为此次超薄版PS3全球首发的第一站，SCEH方面在9月1日零点于铜锣湾举办午夜首卖会。港版超薄PS3定价为2399港币（相当于2114元人民币），首发活动期间赠送总价值超过2000港币的赠品，包括DualShock3无线手柄、PS3游戏、主机支架、4GB USB闪存、新型雨伞等。

台湾版超薄PS3也是从9月1日开始上市，定价为10480新台币（相当于2174元人民币），比现行机种降价1500新台币。台版薄型PS3发售当天，SCET于台北举办首卖会，前150名购买者可获"首卖限量特典组"，包含DualShock3无线手柄、限定版PSN点卡500元、限定版PS3纪念T恤、多功能USB读卡器等。







未发售已供不应求？

在超薄版PS3正式公布之前，已经有不少零售商开始接受预订。由于超薄版PS3暂时比X360精英版还要便宜100美元，而且还能播放蓝光影碟，因此对玩家很有诱惑力。根据美国各大零售商反应，超薄版PS3已经出现供不应求的局面。



亚马逊网站表示，由于超薄版PS3的需求量很大，为了让更多的玩家能够买到，因此对每个玩家能够订购的数量进行了限制，每户家庭只能购买一台超薄PS3。美国的多家主要游戏零售商都对每户家庭的超薄PS3订购数量进行了限制，GameStop为限量购买2台，BestBuy为限量购买3台。不过作为全球零售业龙头的沃尔玛并没有购买数量的限制。

显然，多数家庭不会购买2台以上的超薄PS3，各零售店之所以做出数量限制，是为了防止黄牛大量入货用于炒卖。目前美国各大零售商还不大清楚超薄PS3的首批供货量会有多少，索尼方面也没有做出声明。

250GB版规划中？

索尼公布超薄版PS3的同日，美国通信委员会的资料库中出现了超薄PS3的技术测试报告，而在这份报告中不仅有已经公布的120GB版，还有未公布的250GB版，至于这个版本能否作为正式的产品推出目前还无法确定。



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视 NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

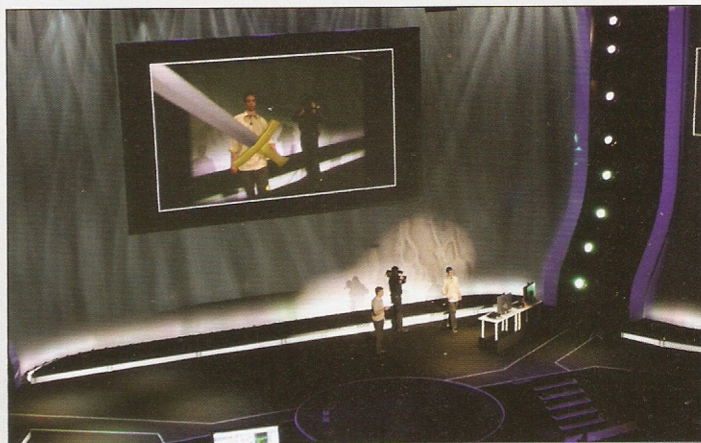
领先Wii数个时代！PS3新一代体感技术降临！

事件回放 今年E3展期间，索尼新闻发布会的焦点是PS3的新一代体感操作系统。EyeToy发明者Richard Marks对这套系统进行了演示，使用头部为紫色的棒状控制器配合PS Eye摄像头，宣称可以实现1：1的动作感应精度。这套设备预计将于2010年春季发售。

棒状控制器顶部闪闪发亮的圆球是这套系统的奥秘所在，PS Eye就是通过它判断空间位置、距离和移动。根据不同的功能应用，该球会变换颜色。该系统的操作方式与Wii遥控器手柄类似，现场演示从一些简单的功能开始，到后面有一些相当惊人的操作应用。首先演示的是一些体育游戏，例如网球、高尔夫等，Marks屡次强调该系统绝对可以实现1：1的体感操作。之后演示了挥舞巨剑、权杖以及用枪战斗的体感操作。Marks表示，这套系统的体感操作可以精确到1毫米以内，将会超越市面上的任何同类体感操作设备，玩家可以自由操作3D物体，对着空气画画等。在即时战略游戏中，玩家可以直接选择和移动各个单位。

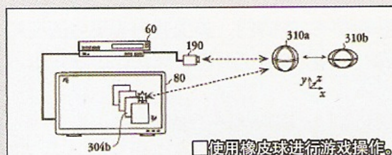
据SCEE开发商服务部主管Kish Hirani透露，PS3的新一代体感技术也可以实现面部识别功能，可以通过脸部特征判断玩家的性别和大概的年龄，区分玩家的五官甚至表情。除了面部识别外，Hirani表示PS3也将支持其他与X360"初生计划"相似的功能，比如语音识别和"骨骼定位"，通过这种方式实现全身体感操作。与EyeToy不同，今后PS3的这套新操作设备并非仅面向专为摄像头侦测功能特别开发的游戏，而是会应用于各类传统游戏系列中。例如，山内一典已经透露《GT赛车5》可能会支持PS Eye摄像头的动作侦测功能，当玩家在比赛的时候，只要转动自己的头部，画面中的镜头也会跟着转动。在驾驶舱视点下，可以像开真车一样转头查看后视镜。

除了利用棒状控制器让PS Eye发挥更大作用外，索尼可能还会推出多种新周边与PS Eye配合使用。8月份有多种来自SCEA的专利资料曝光。首先是一种"使用可变形设备的人机交互界面"，玩家可以把橡皮球当作鼠标使用。摄像头会侦测球的移动，玩家只要移动橡皮球就可以控制屏幕中的游标或镜头移动。将球挤压就相当于点击鼠标。在球的内部还装有振动系统，能够提供更细微的振动感觉。这种橡皮球控制器不仅可以玩游戏，还能用于遥控电视机、DVD播放器甚至其他智能家电。

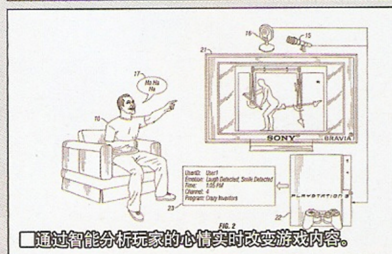


利用PS Eye识别人物面部表情的功能，SCEA的另一份专利能够根据玩家的心理状态改变游戏内容。通过分析玩家的表情、动作以及发出的声音，这种技术可以实时判断玩家对游戏的哪个部分感到兴奋，对哪个部分觉得无聊，据此即时调整游戏的节奏与内容，让玩家的游戏过程更痛快。而且通过这种技术收集到的数据还可以帮助游戏开发者制作出更令玩家满意的续作。

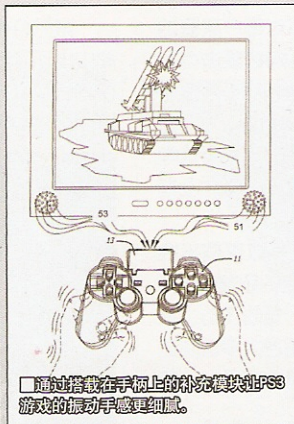
还有一种专利是搭载在PS3手柄上的振动补充模块，它可以捕捉当前的游戏声音与图像，根据声调、音量、颜色、亮度、饱和度等信息触发振动感，例如当电视里传出马蹄声时，就会发出振动。这不仅可以让很多不对应振动手柄的游戏实现振动功能，而且即使是已经对应DualShock3手柄的游戏，也会实现更细腻的振动手感。



使用橡皮球进行游戏操作。



通过智能分析玩家的心情实时改变游戏内容。

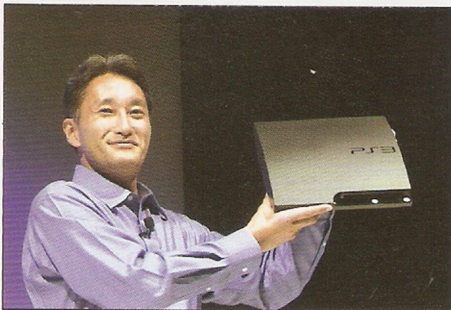

通过搭载在手柄上的补充模块让PS3游戏的振动手感更细腻。

背景解析 E3展期间，微软、索尼、任天堂都将最新体感操作设备作为发布会的重头，体感技术的争奇斗艳取代了过去高性能新主机的争霸，象征着操作革命正在成为业界发展的大趋势。索尼的新体感操作系统虽然在E3展期间被微软的"初生计划"比了下去，但是其真正实力不容小觑。Richard Marks研发的EyeToy比Wii更早地实现了体感操作，要不是因为日本索尼高层没有对体感趋势有足够的重视，如今用体感技术征服世界的可能是索尼而不是任天堂。从Richard Marks加入索尼至今，索尼在体感技术方面的研究已经有将近10年的时间，无论是技术经验还是创意积累都肯定比微软丰富。"初生计划"虽然看起来比索尼的技术先进许多，但究竟是否忽悠还有待玩家检证。

平井一夫将于TGS发表基调演讲

事件回放 东京游戏展主办方CESA确认，平井一夫将会在东京游戏展首日的开幕阶段发表题为“SCE 2009年新战略”的基调演讲。每年的TGS基调演讲都会有重头新闻爆出，今年相信也不会例外。由于目前PSP go与超薄PS3都已经公布，这次平井一夫的基调演讲相信会以游戏为主。

与往年一样，TGS09的基调演讲也是分为两场。第二场是各业界巨头出席的研讨会，名为“全球化时代下顶尖开发商的战略与展望”，Capcom社长辻本春弘、Square Enix社长和田洋一、SCE全球工作室总裁吉田修平、NBGI社长鹈之泽伸等巨头都会出席该研讨会。值得一提的是，和田洋一表示《最终幻想XIII》的发售日将会在近期公布，看来在TGS上公布发售日的可能性很高。



背景解析 8月末举办的“PlayStation战略发布会”中，SCEJ总裁肖恩·雷登表示今年TGS将会“有好戏看”，目前《GT赛车5》、《最终幻想XIII》、《如龙4》等巨作都蓄势待发，今年来Wii在日本的糟糕表现可能也会促使日本第三方对PS3回心转意。TGS2009必定会成为PS3的一场豪门夜宴。



PS3首季度销量下降，全年目标上调

事件回放 索尼宣布今年4～6月的财政季度里，PS3游戏销量从2280万套降低到1480万套，PSP从1180万套降低到830万套，PS2从1930万套减少到850万套。软件销量的大幅下跌是由于去年同期有《横行霸道IV》、《潜龙谍影4》、《怪物猎人 携带版2nd G》等大作，今年同期由于缺乏大作刺激，PS3全球销量从160万台降低到110万台，PSP销量从370万台大幅降低到130万台。而PS2因为降价30美元，因此销量反而从150万台提高到160万台。该季度索尼集团从去年同期的盈利629亿日元变为亏损371亿日元。

由于下半年会有PSP go和超薄PS3上市，索尼对全年业绩表示乐观。截至2009年6月30日，PSP累计销量为5590万台，PS3为2380万台。索尼预计到明年3月31日，PS3累计销量会达到3680万台，比之前的预期值提高了100万台，PSP预计累计销量将达到7090万台。

财报解读 事实上从4月开始一直到8月末，PS3的软硬件销量比去年同期都有大幅度的降低，但主要原因是索尼正在对旧版PS3进行清货，第三方也非常配合地减少了这两个季度的PS3大作数量，将重点大作都移到了下半年。索尼将PS3的财年预期销量上调了100万台，显然是因为看到了零售商对超薄PS3反响热烈。从已知的下半年PS3游戏阵容来看，其软件销量也将大幅度反弹。

《最终幻想XIII》完成度达90%，年末蓄势待发！

事件回放 经过多次延期之后，玩家对《最终幻想XIII》的发售时间越来越心里没底，虽然Square Enix已经在之前的试玩版中确认本作将于2009年冬季发售，但是人们依旧担心到时等来的是又一次延期声明。在8月下旬举办的德国科隆GamesCom游戏展中，系列制作人北濑佳范透露，《最终幻想XIII》日版完成度已经达到90%，按照这样的进度，不出意外的话，本作应该可以轻松于年内制作完成。

另外《最终幻想XIII》美版目前完成度已经达到70%，所有英文配音都已经录制完毕。美版预计于2010年春季发售。



背景解析 从2006年5月首次公布，到2009年4月推出首个试玩版，《最终幻想XIII》在这三年时间里将几段影像分为N次公布，每隔一段时间都会有一批大篇幅的报道，但每次公布的似乎都是那么几个场景，这让人不得不对其实际完成度产生怀疑。不过目前看来《最终幻想XIII》确实已经离我们不远了，有了它的保驾护航，年末PS3在日本必定大放异彩！



新款索爱手机可遥控操作PS3

事件回放 索尼爱立信最近发布了一个新款手机Aino，这款手机最大的特点就是支持PSP也有的“远程控制”功能。该手机使用了与PSP 3.50版固件相同的技术，用户可通过局域网或者互联网将其与PS3无线连接，用手机对PS3进行操作，播放存储在PS3硬盘里的电影和音乐，然后PS3会通过网络将数据传到Aino手机，这样用户就可以在手机上欣赏到保存在PS3里的高清电影了。可惜的是，目前Aino手机并不支持游戏的远程控制，也就是说，用PSP玩《龙穴》，并在PSP屏幕上显示游戏画面的技术目前还无法在Aino上实现。不过今后的Aino新机型将有可能实现这种功能。Aino是一款具有强大娱乐功能的新手机，采用PS3和PSP的XMB界面，配备了810万像素的摄像头，有一块解析度为240×432的触摸屏，具有动作感应功能，可玩体感操作的3D游戏。

背景解析 加强旗下各产品之间的联动是霍华德·斯金格对索尼集团改革的主要方针之一，而PS3是索尼各种电子产品互相联动的一个枢纽。除了与索爱手机联动外，PS3还将与Bravia电视实现联动，用电视遥控器就可以操作PS3的界面。虽然目前这些联动还仅限于遥控操作等实用性并不是很高的小功能，但在未来，PS3也许会成为连接索尼各种家电产品的枢纽。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3



GT赛车5

发行商 | SCE　预计发售时间 | 未定

一直没有任何消息的《GT赛车5》自从在6月份的E3展中公开了一段影像后，在之后几个月里相关情报不断出现。有传闻称《GT赛车5》将会在《GT赛车PSP》发售后不久推出，很可能会赶在2009年内发售。虽说这样可能会导致留给《GT赛车5》的宣传周期太短，但是考虑到《GT赛车PSP》也是在毫无征兆的情况下公开然后直接公布发售日，《GT赛车5》也有可能给玩家以惊喜。

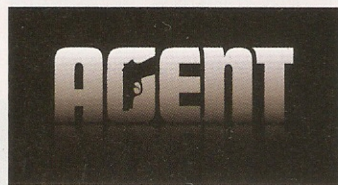
《GT赛车5》在德国科隆举办的GamesCom游戏展中提供了实际试玩，据Polyphony Digital介绍，本作将收录系列历史上种类最多的车辆，达到了1000多种汽车，赛道数量也有60多条。本作加入了系列玩家呼吁多年的车损要素，将会带给玩家最逼真的汽车破坏效果，不过由于部分车厂不愿意看到自己的汽车被糟蹋，因此并不是所有汽车都有车损效果，预计只有170种汽车的内外均可破坏。

本作支持YouTube，玩家可以直接将精彩的比赛录像上传到YouTube视频网站。更有趣的是，本作可能会支持PS Eye摄像头的动作侦测功能，当玩家在比赛的时候，只要转动自己的头部，画面中的镜头也会跟着转动。在驾驶舱视点下，可以像开真车一样转头查看后视镜。

Agent

发行商 | Rockstar　预计发售时间 | 未定

在今年6月举办的E3展中，Rockstar公布了一款PS3独占的谍报题材动作游戏《Agent》。这款游戏迄今没有公布详情，但从Rockstar和SCEA透露的情况来看，本作很可能会成为一款与《GTA》比肩的超大作。



《Agent》开发至今已有3年，它是由"《GTA》系列"开发团队Rockstar North亲自打造，由Rockstar创始人兼"《GTA》系列"制作人豪瑟两兄弟联合监制，是继《GTAIV》之后Rockstar最大手笔的新作。游戏以1970年代末的谍报战与刺杀行动为主题，玩家将转战于世界各地。Rockstar创始人Sam Houser说："我们总是非常喜欢制作动作游戏，而《Agent》相信将可以成为终极的动作游戏。"SCEA总裁Jack Tretton说："我们希望《Agent》具有和《GTA》一样的威力，成为人们必买的游戏。"

Rockstar母公司Take-Two总裁Ben Feder表示，之所以让《Agent》成为PS3的独占游戏，是因为索尼向他们提供了强有力的支持。当年《GTAIII》就是在索尼的支持下突破了千万销量，Feder相信《Agent》也将成为PS3时代的《GTA》。Feder认为索尼"有能力像过去一样引领市场"，他相信索尼还有足够的时间重返主机销量首位。

潜龙谍影 崛起

发行商 | Konami　预计发售时间 | 未定

今年E3展期间最劲爆的消息之一就是《潜龙谍影 崛起》的公开，虽然微软下足功夫演出了又一幕拍肩秀，但实际上该作并非X360独占，而是PS3/X360跨平台，两个版本将同时发售。《潜龙谍影 崛起》并非由小岛秀夫本人担任制作人，而是交给了"年轻的新血液"，不过本作的开发规模庞大，是与《潜龙谍影4》同一级别的作品。小岛秀夫表示本作"将会把《Metal Gear》整个系列提高到一个新境界。"



《潜龙谍影 崛起》是一款外传性质的全新作品，其游戏类型是"霹雳动作游戏"（Lightning Bolt Action），应该是一款快节奏的动作游戏，游戏主角为雷电，他的瞳孔颜色与之前不同，而这在本作剧情中有重要意义。Kojima Productions为本作重新制作了一个引擎，号称将会有非常惊人的画面。

魔神之地

发行商 | NBGI　预计发售时间 | 2010年夏



曾经开发了PS3首发游戏《源氏 神威奏乱》的"游戏共和国"工作室最近与NBGI签约，由其开发的两款新作将由NBGI代理发行，目前公开初步详情的是其中一款与《ICO》有些相似的《魔神之地》（Majin: The Fallen Realm）。本作是一款第三人称视点的动作冒险游戏，讲述一个年轻的盗贼与他的岩石怪伙伴"魔神"之间的冒险之旅。主角的行动敏捷，但战斗力很弱；"魔神"行动迟缓，但力量强大。两人需要互相配合进行解谜与战斗。看起来本作似乎更接近于《ICO》小组的新作《最后的守护者》。冈本吉起表示本作将会带给玩家日式游戏的独特韵味，非常专注于细节与氛围的营造，与《塞尔达传说》也有些相似。

战国BASARA3

发行商 | Capcom　预计发售时间 | 2010年

几年前Capcom宣布将原本PS3独占的《怪物猎人3 tri》改为Wii独占，2009年8月该作发售之后，虽然首批发货量达到了100万套，但是由于对市场前景估计得过于乐观，实际市场需求远远没有达到预期，Wii版《怪物猎人3 tri》出现了空前严重的值崩（低价甩卖）现象。耐人寻味的是，就在该作值崩后不久，业界一直传闻Wii独占的《战国BASARA3》正式宣布为PS3/Wii跨平台。

《战国BASARA3》的主题是关原，因此游戏加入了新角色石田三成，该角色在历史上是关原大战西军的统帅，在游戏中的印象类似于日本动漫中的不良少年，为其配音的声优是关智一。而东军的最高统帅德川家康虽然在1代中便已出现，不过在本作中将改以热血毛头小伙的形象出现，武器也改为双拳，声优则还是大川透。

据制作人小林裕幸透露，本作将在过场影片上下足工夫，数量和质量都会有所提示，保证让玩家满意。此外本作中可以同时装备3个甚至更多的固有技上场。老角色也基本上会全部登场，目前也公布了伊达政宗和真田幸村的造型，和过去相比基本上没有变化。



新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

10.6% 黄灯现象相信是广大PS3用户最担心的潜在故障，对于PS3的黄灯故障率一直没有官方说法也没有比较可靠的调查结果。根据全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》的读者调查，PS3的故障率为10.6%，这个数字明显高于消费电子产品的正常水平，不过比起X360高达54.2%的故障率已经是很低的数字了。另据调查显示，在遭遇故障的PS3用户中，14.7%遇到了第二次主机故障。



调查表明PS3玩家的主机使用频率很高，37.3%的PS3用户表示他们平均每天玩3～5小时，这可能也是PS3故障率偏高的主要原因之一。

13% 美国电子娱乐设计与研究机构(EEDAR)在2006～2008年间对3000多家零售商进行了调查，得出的结果显示：PS3游戏的平均评价最高，Wii和NDS最低。EEDAR分析家Jesse Divnich表示，根据他们的调查，过去两年多时间里，Wii和NDS游戏媒体平均得分超过85分的只占2%，PSP为4%，X360为10%，而PS3高达13%。将所有主机综合统计，平均分超过85的游戏所占比例为5%，也就是说PS3游戏质量远远高于平均水平。

流言蜚语

《最终幻想》动作游戏？

8月份，瑞典著名游戏开发商GRIN公司宣布破产。在其破产之后，某代号为"堡垒"(Fortress)的新作设定图与场景图流传到网上。据GRIN斯特哥尔摩分公司职员透露，该作其实是为Square Enix开发的《最终幻想》动作游戏，另有消息称该作可能是《最终幻想XII》的衍生作品。随着GRIN的破产，这款新作已经搁置。从泄漏出来的设定图来看本作确实很有《最终幻想》大气磅礴的幻想感觉，而实际场景画面则是写实风格，画面质量很高。SE方面并未承认该作身分，不过之前已有传闻称SE正委托欧美工作室开发《最终幻想》关联作品。



《最终幻想XIV》秋季测试？

《最终幻想XIV》虽然刚公布不久，但开发度并不低，最近有传闻称本作将于今年秋季开始进行测试。最近Square Enix的官方网站开始招募游戏测试员和管理员，招聘声明中要求应聘者应该"对《FFXI》非常熟悉且对网络RPG游戏有热情"，这更令人相信SE是在为《最终幻想XIV》招募测试员。SE这次招聘的游戏管理员9月份就要开始工作，照此推测，《最终幻想XIV》今秋进入测试阶段的可能性很高。

《古墓丽影》大改革？

最近国外网站泄漏了一批据称是《古墓丽影》新作的设定图，据称本作将会是系列的一次"再启动"，讲述"年轻、缺乏经验"的劳拉成长为冒险家的过程。游戏讲述一场突如其来的风暴摧毁了劳拉的科考船，劳拉漂流到了一个位于日本附近的神秘荒岛。从岛上留下来的一些迹象显示，该岛曾经有过居民，但是因为某种原因遗弃了家园。劳拉要用她的机智与意志克服重重险阻，在巨大的荒岛上探索，深入黑暗的地底与古墓，了解荒岛的过去。



本作与以往最大的不同之处在于带给玩家的是一个开放的世界，有多样化的气候与自然现象，怪物将会在全岛各地不断追捕劳拉。劳拉没有多少探险设备可用，只能灵活应用岛上现有的工具，例如绳索、斧头、刀等。在设定图中还可以看到劳拉骑马拉弓的英姿，看来马将会在本作中发挥很大的作用。本作将会强调"猎杀与被猎杀"、"生存行动"、"策略性的武器运用"等概念。

神机短消息

■小岛秀夫确认，除了《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 和平行者》与《恶魔城 暗影之王》之外，Kojima Productions还有另外3款游戏正在规划中，其中一款是他很久以前就想制作的一个全新作品，另外2款是玩家期待已久的游戏。

■NBGI宣布《铁拳6》将于10月29日在日本发售，PS3版售价为8379日元。同日发售的收藏版将会附带HORI无线摇杆和画集，定价为17829日元。



■索尼宣布可256人在线作战的PS3大型FPS网战大作《MAG》将延期至2010年1月26日发售。

■《天剑》开发商Ninja Theory创始人Nina Kristensen透露他们正在开发一款PS3/X360新作，本作将会有"高度电影化的游戏性"，无论是技术还是游戏性都超过了他们创造的任何作品。

■索尼电影目前正在与剧作家Sheldon Turner谈判，准备将PS3人气新作《无名英雄》搬上银屏。此前Turner的作品包括《最长的一码》、《德州电锯杀人狂前传》等。

■SCE台湾分公司确认，《未知海域2》的中英文合版将于10月13日发售，定价为1850新台币。

■SCE旗下的索尼网络娱乐公司(SOE)宣布裁员41人，占其员工总数的5%。SOE表示此举的目标是提高运作效率，降低成本。

■世嘉宣布《猎天使魔女》将于10月29日发售，提前预订的玩家可以获得一本以游戏中的"地狱之门"商店目录为参考制作的小册子，其中包含了一张原声配乐CD。



■Koei与Tecmo合并后，双方旗下开发团队已经在联手开发新作，而且有可能会是两家公司知名游戏系列的融合。

■索尼旗下的哥伦比亚电影公司目前正在拍摄电影版《未知海域》，由剧作家Kyle Ward撰写剧本，他目前也在为《夺命双雄》电影版写剧本。

■Square Enix社长和田洋一透露，SE正在与Eidos共同打造一款全新作品。

■英国MCV网站报道，索尼正在与EA和MTV Games合作，准备推出一款以甲壳虫乐队为主题的《歌星 甲壳虫》，该作其实相当于是《甲壳虫 摇滚乐队》的卡拉OK改造版，预计将于9月份发售。

■Crytek宣布，使用CryEngine3开发的第一款游戏《孤岛危机2》将会推出PS3/X360版，这是Crytek为家用机开发的第一款游戏，将由EA发行。

■Capcom确认原定为X360独占的《失落的星球2》将于2010年推出PS3版。

■Hothead Games日前确定，X360人气最高的下载游戏之一《Braid》将会推出PS3版，发售日未定。





回归原点

某营销大师曾有过这样的感叹："世界上最难营销的产品是瑞士军刀，因为万能所以无从下手。"

久多良木健曾打算将PS3打造成游戏机中的瑞士军刀，成为所有家庭娱乐的一站式选择，结果给索尼造成了50亿美元以上的亏损，把PS和PS2十余年来积累的财富几乎败了个精光。平井一夫上台后的第一件事是向外界传递一个明确的信息——PS3首先是一部游戏机，充足的优质游戏才是立足之本。然而将一艘巨型航母从错误的航线转回正道并不容易，平井一夫花了两年。从2007年中SCE的全面机构改革到2009年8月超薄PS3公布，无所不能的多媒体怪物终于摆脱曲高和寡的尴尬地位，回归到踏踏实实的游戏机。超薄PS3从售价到商标设计和机身用料都更多地传承了PS2的基因，从蜘蛛侠字体的"PlayStation3"到PS2风格的"PS3"，外人看来可能只是一个可有可无的细节变化，但在平井一夫看来，这是回归原点的标志。

"过去P与S这两个字母的组合就代表了电子游戏，现在我已经向内部发出明确的信号：我们要回归原点！"

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

日出东方

《最终幻想XIII》将会是PS3统一日本高清市场的开始……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

去年7月，索尼从几组黯淡的数据中好不容易提取了几个还算看得过去的数字，借麻布仔轻松逗趣的影像介绍PS3的业绩。SCEA总裁杰克·特雷顿用有些尴尬的笑容告诉人们，PS3的销售不算很好，但"我们的目标是10年生命周期"。一年后，PS3垫底的命运仍未改变，但此时特雷顿的笑容轻松了许多。

"很高兴看到还有这么多人，我还以为大家都不来了呢！"

杰克·特雷顿用这么一句打趣的开场白为精彩的E3 2009发布会揭幕，这是一台被过度剧透的演出，从PSP go到PS3新体感系统，虽说内容劲爆，可终究是少了点惊喜。直到特雷顿假装口误地吐出"FINAL FANTASY XIV"这几个简单的单词，现场的氛围进入了高潮，本以为早已洞悉天机的观众们骤然绷紧了神经，在全球首次公开的《最终幻想XIV》预告片中被惊得目瞪口呆。看着快要掉下巴的数千名观众，特雷顿得意洋洋地说："我猜这个你们总没听过了吧？"

《最终幻想XIV》是索尼对E3 2008和田洋一拍肩之辱的报复，杰克·特雷顿没有用跳梁小丑般的闹剧演出制造话题，比起得到个跨平台游戏就乐得忘乎所以的微软，在不经意间宣布《最终幻想XIV》PS3独占的索尼更具大将风范。虽然Square Enix百般暗示《最终幻想XIV》也有推出X360版的可能性，但无论如何，"《最终幻想》系列"以PS3为主要托付对象的原则已经确定。日本仍是《最终幻想》最大的消费市场，X360努力四年仍然仅获得百余万用户，今年9月之后，失去价格优势的X360将被进一步排挤，被微软抢了半截贞操的《最终幻想XIII》正在成为日本X360的死亡倒计时。

2008年7月和田洋一宣布《最终幻想XIII》美版跨平台之前，由于开发成本高昂，总预算超过80亿日元，Square Enix出于经营风险的考虑只能采取挤牙膏式项目开发方式，将疯狂炒冷饭赚来的钱分批投入，始终不愿将过多的人力物力集中于《最终幻想XIII》，以至于该作开发度一直在30%以下徘徊。2008年7月之后，《最终幻想XIII》的开发速度突然加快，不久就公布了PS3的试玩版。在此期间，SE公布了《最终幻想Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》等多款PSP大作。看起来这是SE因为《最终幻想XIII》跨平台而对索尼做出的"补偿"，因为索尼毕竟仍是SE的第二大股东，在董事会上仍有发言权，SE无论如何要给索尼一个说法。还有一个鲜为人知的原因是：某"关系人士"声称，2008年8月后，SE突然有一大笔资金到账，该笔资金疑为微软为获得《最终幻想XIII》所赐的开发赞助费。SE获得这笔资金后没有立即开始

制作X360版《最终幻想XIII》，而是扩充了PS3版开发团队规模，使其开发进度大大加快。2009年4月，SE完成了PS3的试玩版，X360版的制作才正式启动。到2009年8月，PS3版完成度达到了90%。如果传闻属实，那么一直对日本锲而不舍的微软无疑又一次扮演了“钱多人傻”的角色，用大把绿油油的钞票帮SE加速做好了PS3版《最终幻想XIII》，自己得到的却是一个与日本无关、在欧美又影响不了大局的美版。如果PS3版《最终幻想XIII》继续跳票，X360也许还可以凭借它更强的RPG阵容多撑个一年半载，微软的这笔资金却间接将X360更快地推向了绝路。

“平衡业界格局”是和田洋一喊了多年的口号，避免一家独大才能防止第一方对第三方的控制力过强。但在另一方面，和田洋一希望日本地区的主机之战尽快决出胜负，希望具有优势地位的主机尽快走向成熟，唯有如此才能走向软硬件销量互相推进的良性循环。于是SE一边喊着“势力均衡”的口号，一边堂而皇之地在PSP两周岁生日时公布了NDS版《勇者斗恶龙IX》，又在《勇者斗恶龙IX》尚未发售时迫不及待地确认了Wii的《勇者斗恶龙X》。但SE也不愿任天堂就此一统天下，不愿意十几年前任天堂铁腕统治的噩梦再临。既然PSP可以在NDS的天下里保持繁荣，高清市场也可以在Wii的标清统治中逐步成熟。但日本的游戏市场规模相对较小，无法像欧美那样能同时养活两部游戏阵容趋同的主机，日本的高清游戏市场要发展，就要将所有高清日式大作聚集于一台主机。X360曾集万千宠爱于一身，但在NBGI、SE、Capcom等名门大作一波又一波的推进中依旧在周销量数千台的低位蠕动，日本高清市场的崛起只能靠PS3。

《最终幻想XIII》将会是PS3统一日本高清市场的开始，这是日本第三方的共识。2009年后，除了少数二三线游戏外，日本的X360第三方独占游戏几乎绝迹，PS3独占游戏逐渐增多。恰逢此时，Wii多款大作失蹄，对Wii的前景过度乐观的第三方苦不堪言。一头扎进Wii的MMV公司接连推出《英雄不再》、《胧村正》等好评如潮的诚意之作，全部以不到5万的悲惨销量血本无归，MMV社长和田康宏自称“泪眼朦胧”，只能通过官方博客声泪俱下地博取玩家同情。更具标志性意义的是2009年8月1日发售的《怪物猎人3 tri》。Capcom不惜再度背上水性杨花的骂名，将PS系玩家的心头好强行改为Wii独占。从2008年9月开始，Capcom通过东京游戏展、全国巡回宣传活动、《FAMI通》杂志累计数百页的连续报道等大手笔的持续宣传将《怪物猎人3 tri》的期待度推向顶点，零售商根据《怪物猎人携带版2nd G》350万套的惊人销量为参照而踊跃订货。Capcom信心满满地将首批发货量定为100万套，并准备好随时增产。《怪物猎人3 tri》以50多万套的首周销量创造了日本第三方Wii游戏的新纪录，但在第二周后销量直线下降，由于消化率太低，各零售店纷纷开始恐慌性抛售，《怪物猎人3 tri》出现了近年来最为严重的值崩现象。耐人寻味的是，Capcom在该作发售的三周后公布了PS3/Wii跨平台的《战国BASARA3》，而此前根据《日本经济新闻》的报道，该作原定为Wii独占。

上半年第三方Wii游戏几乎全灭，这已经让太早站到任天堂阵营的第三方人心惶惶。上半年Wii全球销量暴跌，4～6月份平均跌幅超过5成，并拖累全球游戏产业规模大幅萎缩。虽然Wii销量大跌的主要原因是去年同期大作过于集中，但玩家新鲜感的消失也是一个不容忽视的原因。据美国《Game Informer》杂志调查，Wii是使用率最低的主机，4成以上的Wii用户平均每天游戏时间不到1小时，而将近4成的PS3玩家每天游戏时间达3～5小时。Wii发售后不久就已经出现的“吃灰论”正在被越来越多的实际数据所证明，杰克·特雷顿曾讥讽“Wii属于储物柜”，将Wii摆在储物柜里吃灰的玩家确实正不断增多。由于主机使用率太低，Wii用户基数虽高，但非任天堂游戏的销量普遍过低。上半年在日本超过10万销量的Wii游戏只有一款《怪物猎人G》，多数游戏销量都在5万以下。第三方的热情正在消退，MMV宣布将会把Wii游戏全面移植到PS3和X360，世嘉将满分大作《428》移植到PS3和PSP，From Software将《天诛4》移植到PSP……外表风光的Wii正暗流涌动。即使是任天堂的第一方大作也救不了玩家逝去的新鲜感，7月份之后，《Wii Sports 运动胜地》、《怪物猎人3 tri》等大作陆续上市，Wii的周销量仍然只有2万多台，比起五六月份的低谷阶段并未有明显好转。

岩田聪在E3 2008的演讲中说“业界潮流在不断变化”，操作革命也许是大势所趋，但Wii的简陋动作感应技术已经被很多玩家腻味，也许它终究要被摄像头技术这波“后浪”推倒在沙滩上。


■《最终幻想XIV》的公布是E3 2009最大的惊喜。


■《最终幻想XIII》目前已顺利进入开发末期。


▲《战国BASARA3》目前公布的都是Wii版游戏画面，PS3版可能是临时决定制作的。

神奇魔棒

索尼很有可能正在开发一款试图挑战《Wii Sports》的休闲大作……

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2003年11月，理查德·马克斯博士在《纽约时报》记者面前挥舞着带有一个顶部发光圆球的魔棒，在屏幕中划出一道道的魔法。事后，《纽约时报》记者在报道中说，索尼拥有一个秘密武器，“它就像哈利·波特的魔法棒”。那时《EyeToy：Play》才刚刚发售，没有人意识到体感操作将成为游戏业的未来。有超过20家公司找到索尼索取EyeToy游戏的开发工具，但没有任何一家公司正式签约为EyeToy开发游戏。索尼没想过让EyeToy成为标准操作设备，虽然它在欧洲表现出巨大的潜力，让它的生产商罗技公司实现了创纪录的季度利润。

索尼对体感技术的犹豫使其错失良机，创造革命的机会拱手让给了任天堂。EyeToy发售后，理查德·马克斯始终没有机会用他的魔棒技术将EyeToy摄像头的动作侦测从二维平面进化到三维空间。直到6年后，当他的技术重见天日时，所演示的DEMO居然仍是那段向《纽约时报》记者演示的“中世纪密室”，利用发光短棒让玩家的动作1：1地转化到游戏中，操作着游戏中的角色挥剑战斗，这是马克斯早在6年前就已经完成的技术。

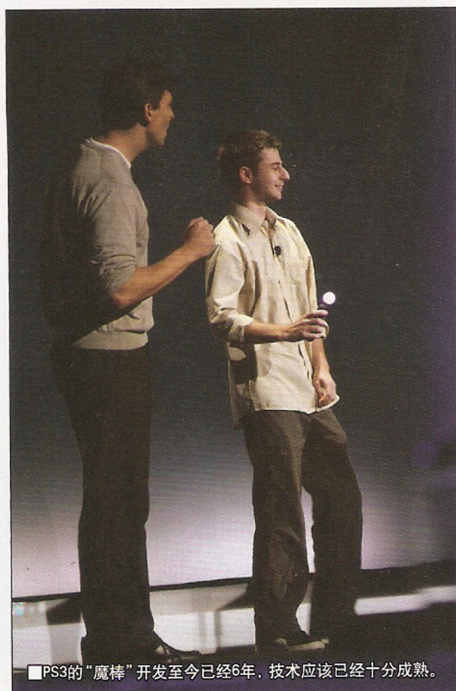
理查德·马克斯的动作侦测技术源自他在斯坦福大学宇航机器人实验室期间进行的技术研究，该实验室主要研究遥控操作的机械装置，但马克斯发现提高机器人的探测精度更加有趣，而且更容易募集到研究基金。1996年，斯坦福大学获得了蒙特利湾海洋研究院的一笔资金，马克斯博士开始将他的技术用于海底探测机器人，借助一对摄像头让机器人能够通过图像分析“感知”周围环境。之后马克斯加入一家视频会议设备公司，可惜他的摄像头技术还没发挥用武之地，公司就已匆匆关闭。1999年马克斯在游戏开发者大会中发现了新商机，PS2的出现让他相信摄像头成为游戏操作界面的时代即将到来。

EyeToy技术需要对不同的画面帧进行逐帧分析，通过判断各帧的画面差异确定镜头前玩家的运动状态，加上“魔棒”之后，还要计算各身体部位在水平轴上的位置变化，逐帧的图像分析需要占用大量处理器资源。要实现更高的感应精度，还要提高摄像头分辨率，要对拍摄到的更高清晰图像进行逐帧分析，需要占用更多运算资源。因此EyeToy发售后受到启发准备研究摄像头体感系统的任天堂最后转为选择多轴加速感应器技术。以Wii的机能将很难实现PS3和X360使用的高精度摄像头侦测功能，这将成为Wii在新一代体感技术战争中的先天不足之处。

十几年前，创立了现代游戏产业的任天堂将霸主地位拱手让给索尼，当时有市场分析家形象地将任天堂比喻为“抱着黄金满街走的孩童”，耀眼的财富终究会落入路人之手。操作革命是任天堂掘到的又一块黄金，如今的任天堂实力更胜从前，没有人胆敢将其视为不堪一击的孩童，但这块黄金索尼与微软都志在必得。

Wii用体感操作的新鲜感与较低的售价征服了世界，现在任天堂的这两大优势正在消失。随着PS3的降价，Wii正在成为性价比最低的主机，更先进的摄像头体感技术正在成为业界的新关注热点。任天堂试图用一个探测脉搏的“生命力感应器”重新吸引人们的关注，不得不令人产生江郎才尽的感叹。索尼与微软的技术都综合应用了摄像头侦测、语音识别等技术，给开发者留下的创意空间远高于Wii。E3展后，岩田聪、宫本茂与雷吉不再像过去那样镇定大度，而是开始不断炮轰摄像头技术的“落后”与不可靠，这大概也是一种心虚的表现。

索尼是体感操作的先锋，可平井一夫至今仍对体感操作之风能否持久有所保留。平井一夫在E3展后曾对媒体说：“如果太急着投向主流，对核心玩家缺乏关爱，可能会失去支持一部主机的真正支柱。没有这根支柱，最后得到的只是一群数量虽多，但很快会流失的用户。”这段发言在欧美网站与论坛传播极广，被认为是平井一夫有史以来最实在的发言，引起了绝大多数游戏记者与网友的共鸣。与发布了一千多套开发工具包并投入大量资本的“初生计划”相比，PS3的魔棒确实底气不足。从E3发布会中那段与6年前大同小异的剑斗DEMO来看，索尼很可能是2009年后才仓促决定重新发展EyeToy技术，以至于至今都没有为这种新技术想好名字。促使索尼下定决心的诱因可能是去年底开始出现的X360摄像头体感技术传闻。索尼在这一轮主机战中相当被动，从PS3手柄临时增加的六轴动作感应，到发售前的售价下调，索尼对市场趋势表现地十分迷惘。不过这次同样有些惘然的索尼碰巧拥有积累多年的成熟技术。


■PS3的“魔棒”开发至今已经6年，技术应该已经十分成熟。



■《Eyepet》可以看作是PS Eye的附赠游戏。

将于10月份发售的《Eyepet》摄像头与游戏同捆售价仅为50欧元，比普通PS3游戏的标准售价还要便宜10欧元，以PS Eye摄像头为基础增加一个发光短棒想必多不了几个成本。与据说售价将达200美元的“初生计划”相比，走低价策略的PS3魔棒更有大众化潜力。将游戏与硬件同捆后以普通游戏的价格发售，这是任天堂的常用策略，也是其游戏销量动辄销售成百上千万的原因之一。很有任天堂游戏色彩的《Eyepet》是索尼的一次大胆模仿，也是对明年春季魔棒正式发售前的投石问路。PS3的魔棒也很可能会采取与游戏同捆的方式发售，平井一夫向《泰晤士日报》透露：“我们需要一款伟大的游戏在首发时支持该控制器，它是我们有史以来开发时间最长的一款游戏。”索尼很有可能正在开发一款试图挑战《Wii Sports》的休闲大作，也许它就是马克斯博士5年前已经透露想要制作的某体感大作。将最有代表性的游戏免费赠送是在主流市场最有效的经营策略，一款深入千万家庭的游戏有足够的力量创造新的市场潮流。

索尼现成的游戏也在向体感技术靠拢，《GT赛车5》将会让玩家用自己的脑袋控制镜头移动，《Buzz！》、《歌星》等休闲代表作也将应用摄像头体感功能。索尼拥有丰富的休闲游戏资源，也有一个专门开发新操作界面的研发部门，深厚的历史积累让PS3魔棒获得比“初生计划”领先半年的时间优势，对于一款以操作新鲜感为卖点的产品，半年的领先优势足以形成先入为主的有利局面，令玩家对晚半年的“初生计划”好奇心大打折扣。“初生计划”在E3展中有强烈忽悠嫌疑的演示使其暂时拥有更高的认知度，索尼可能会在TGS展中以实际试玩扳回一局，甚至有可能在平井一夫的基调演讲中公布PS3魔棒的确切发售日。E3 2006任天堂展台的人山人海预示了Wii的成功，索尼应该趁日本玩家对Wii兴趣减淡之时，将TGS变为PS3的福地。

原点与起点

索尼在回归原点，也在创造坦荡征途的新起点。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

“亲爱的PlayStation，听说你要把PS3的价格降到299美元了？”一个标准美国宅男坐在电脑前问道。

“299美元？不可能，别信网上的流言，299美元就能玩高清游戏、看蓝光、下载电影？那世界也太美好了吧！”一个销售人员打扮的中年男子走在充满“$299”标志的楼道里，漫不经心地否认PS3的“降价传闻”。

这是SCEA为超薄PS3投放的第一支广告中的一幕，围绕超薄PS3的种种泄密事件成为了广告的灵感，同时用轻松诙谐的手法自嘲了索尼睁着眼睛说瞎话的所谓“澄清谣言”。没有令人费解的抽象概念，没有借助种族歧视争议炒作的歪门邪道，诚恳踏实的广告基调折射出索尼公关策略的变化。

几年来，索尼高层种种自大浮夸的言论给人留下了不良印象，卖花赞花香本来无可厚非，但索尼把PS3吹得过了头，在网络时代里，这些惊人言论迅速传播，在中国也传出了“神机”的雅号。当现实与理想出现差距，索尼浮夸的结果是加剧了玩家的失望与反感。PS3的高端定位使其脱离了群众基础，大约从2008年末开始，索尼又重新走回亲民路线。SCE的高管们不再言不由衷地满嘴官话，杰克·特雷顿与平井一夫在各种正式和非正式的场合承认了PS3初期犯下的错误，偶尔还会用自嘲的笑话取悦群众。即使是宣传PS3高端性能的广告也通过巧妙的形式与观众产生共鸣。今年8月开始的“它无所不能”系列广告以玩家家人抱怨PS3长期占用电视的方式婉转表达PS3的魅力。PS3的整体市场策略正在从曲高和寡的高端定位转向轻松通俗的大众定位，这是索尼为PS3进入普及阶段而进行的产品形象改造。

2008年9月开始，微软通过X360全机型50美元的价格降幅令销量激增，整个年末商战期间PS3毫无还击之力，欧洲战场终告失守。对于一部高价位的主机，降价永远是最具杀伤力的武器。299美元的定价久经历史考验，被证明是游戏主机的亲民价位。9年前299美元的PS2令全美玩家为之疯狂，9年后索尼用299美元的亲民价位对PS3进行“二次首发”。

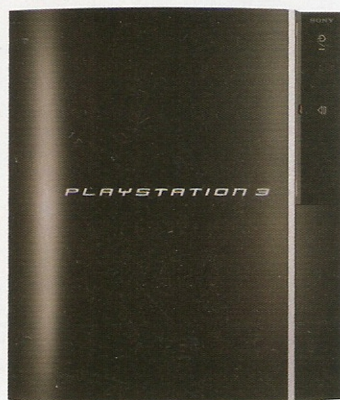
一年前，微软通过降价夺走了索尼具有传统优势地位的欧洲战场，因此索尼选择欧洲最大的游戏市场作为超薄PS3的揭幕地。德国科隆游戏展中公布的超薄PS3吹响了索尼收复失地的号角。2009上半年X360在欧洲的硬件销量比PS3高30%，但软件销量却略低于PS3，在欧洲最具影响力的《FIFA》、《PES》等游戏系列都是PS3版销量更高。欧洲人对“PlayStation”的品牌认可度远远高于“Xbox”，只要索尼出招，重夺欧洲市场毫无难度。

过去索尼对降价策略最忌惮的一点是微软的反应，微软总是对索尼紧咬不放，如果60GB版X360也跟着PS3降价100美元，199美元的价位将会让索尼难以招架，PS3的降价效果将会被大大削弱，与X360相比的市场地位可能不会有任何改变。多数业内观察家都相信微软会在索尼之后公布同等幅度的降价声明，多年来梦想着将索尼赶尽杀绝的微软不会给索尼留下如此难得的反击空档。可能连索尼自己都没有料到的是，一直穷追猛打的微软竟然真给PS3留下了大反攻的黄金契机。微软对299美元超薄版PS3的反应之平淡令人意外。表面上，微软将精英版X360降价100美元，确实做到了与PS3的同幅度降价；事实上，精英版X360本身就是暴利机型，增加60GB的廉价硬盘空间就平白无故地多卖100美元。将精英版“降价”、淘汰60GB版的做法事实上是维持价格不变，只是增加了一点硬盘空间和一个无线耳麦。更令分析家费解以及令玩家心寒的是，199美元的Arcade版反而开始在部分地区小幅涨价。也许微软想借此弥补以精英版替代60GB版导致的成本提升。微软欧洲区副总裁Chris Lewis说：“我们有自己的计划与节奏，不会因为对手的行动打乱自己的乐章。”

X360从去年末开始拉大了与PS3之间的距离，目前X360全球销量超过3100万，比PS3高出约700万台，微软甚为得意，认为PS3已经无法对X360构成威胁，于是公然宣誓“X360必战胜PS3”。2009年后微软明显将其假想敌由索尼转为任天堂，寄希望于用“初生计划”挑战Wii。微软显然犯了轻敌的大忌，过去3年来，X360比PS3多出的700万销量仅相当于其早发售一年的销量，如果按照年均销量计算，PS3反而略高于X360。既然PS3的年销量可以在售价始终保持高位的情况下高于X360，当它的售价与X360站在同一水平线上，二者的优劣势将完全逆转。

PS3与X360游戏阵容趋同现象日益明显，绝大多数第三方游戏都实现了跨平台，热爱《光环》等第一方游戏的玩家大多已经成为X360用户，X360与PS3相比的游戏阵容游戏不复存在，反倒是关注《GT赛车》等索尼第一方大作的不少玩家仍在持币观望，PS3以独占游戏推高主机销量的潜力更大。2009年后PS3机能潜力觉醒，开发商对PS3的开发环境逐渐适应，开始出现《未知海域2》等X360难以实现的顶尖大作。玩家开始相信PS3理论性能高于X360的说法并非索尼杜撰。两部主机售价相同、游戏相近，PS3性能略高，且可播放蓝光电影，对比之下PS3优势立见。不差钱的核心玩家都已成为次世代用户，剩下的是为数众多的非核心用户，他们的家里大多摆着一台PS2，他们对主机售价与性价比更为敏感，该选择PS3还是X360不言自明。索尼将PS3的商标、设计风格与售价回归到PS2时代，明显是为了迎合亿万PS2用户，让他们顺利过渡到PS3。

2009年末商战将成为PS3改变命运的季节，趁着微软小胜之后飘飘然的轻敌状态，PS3可抓紧时间大举抢占市场份额，以总销量超越X360为其阶段性目标。据估算超薄PS3的成本为240美元左右，扣除零售商所得，超薄PS3应该可以实现硬件的盈亏平衡。而硬件止损正是索尼期待已久的完美风暴，放下了硬件亏损的负担之后，索尼终于可以排除一切顾虑，尽全力提高超薄PS3的出货量，同时安心享受软件权利金带来的纯利。为配合这场完美风暴而押后的《GT赛车5》已经浮出水面，在科隆游戏展中直接提供了试玩版，使其“将在年内发售”的传闻更增添了可信度。下半年PS3的井喷行情与1997年的PS和2001年的PS2有很多相似之处，不仅主机售价相同，游戏阵容也十分接近，同样是《GT赛车》、《最终幻想》等巨作云集的盛况。索尼承诺会在TGS展中有更让玩家满足的一批新作亮相，近期《最终幻想VII》重制版传闻再临、Koei Tecmo为PS3打造的多个独占游戏即将现身、Capcom与NBGI也在对PS3回心转意……超薄PS3将在极大程度上促进日本高清市场的成熟，已经落后于世界的日本第三方们不愿再错过这趟快车。索尼已经熬过了最艰难的阶段，299美元的超薄版是PS3的新生。索尼在回归原点，也在创造坦荡征途的新起点。



CECHL00


CECH-2000

■超薄版PS3将为索尼带来一个新的开始。

PSN近期下载推荐

文 纱迦 美编 anubis

七八月尽管是游戏淡季，但PSN上依旧精彩无限，每个星期都有令人激动的内容放出来。虽然现在进行回顾有点晚，但好东西是不会过时的，大家看完本文之后如果发现什么感兴趣的内容，立刻开机联网下载就是了。另外9月1日PS3会放出3.0升级文件，由于时间关系不能为大家献上评测，敬请关注近期出版的《游戏机实用技术》。

完整版游戏

暑假期间最值得推荐的完整版游戏是一老一新。老指的是昔日的Capcom格斗大作《漫画英雄对Capcom 2》，新指的是PSN暑期新作《胖公主》。除此之外PSN依旧在持续更新PS游戏下载，港服最近刚刚追加了松野泰己的经典名作《漂泊的故事》，有爱的人不妨试试。

《漫画英雄对Capcom 2》

■下载服务器：港、欧、美

这款经典名作诞生于2000年，原为街机，不过同年就被移植到了DC上。DC版也是最为玩家熟悉的一个版本。本作是Capcom乱斗FTG的收山之作，也是集大成之作。游戏可以选择的角色数量众多，像蜘蛛侠、美国队长、钢铁侠、金刚狼等美国漫画英雄均可使用。而Capcom这边也是群英荟萃，除了街霸、恶魔战士这两大系列之外，连洛克人、名将、吉尔、飞龙这些角色均可使用。就算你对格斗游戏无爱，就凭这些角色便不能放过本作。

而游戏的素质之高也不是如今的Capcom格斗游戏所能比的。本作的系统极尽华丽之能事，原本各角色的超杀就已经相当华丽了，本作还加入了两人甚至三人的合体超杀，恐怖的空中连续技以及眼花缭乱的换人战术也让人惊叹。值得一提的是老美对本作极其有爱。当年美日格斗游戏大赛，老美在其他项目中均完败日本人，惟独在这个游戏上扬眉吐气，把日本第一高手虐得体无完肤。因此现在也有不少人坚持在网上对战，买下来是不愁找不到对手的。



《胖公主》

■下载服务器：日、港、欧、美

《胖公主》是2008年E3展上SONY为数不多的亮点之一，这款游戏几经延期，总算在今年暑假与大家见了面。本作是一款可爱血腥风格的多人战略动作游戏。游戏强调多人要素，玩家们分为两大阵营互相对抗，为了救回我方公主而展开混战。同时还要伺机喂胖敌方的公主，使敌人的拯救任务更加困难。

游戏采用欧洲中世纪的童话风格，出场角色均为Q版造型。但在战斗中经常出现被打得支离破碎鲜血四溅的恐怖场面。当然我们是可以选择是否开启血腥表现的。游戏有8个关卡，玩家可以自定义角色造型，并有5种职业可供选择。多人模式最大支持16人对16人，可以通过语音聊天的方式来进行游戏。玩家可以直接在港服购买中文版。

值得一提的是玩家开房间时，游戏会根据玩家的网络情况来决定该房间的最大人数，电信一般能到10人，而网通能到12～16人，由此可见在网战方面网通果然比电信强。（汗）



游戏试玩版

马上就是年末商战的时候了，厂商也是一古脑放出了不少试玩版。除了下面重点介绍的几个之外，《IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY》、《漫画英雄对Capcom 2》、《迷你忍者》等作也有试玩版放出，有兴趣的人可以下回来试试，反正不要钱。

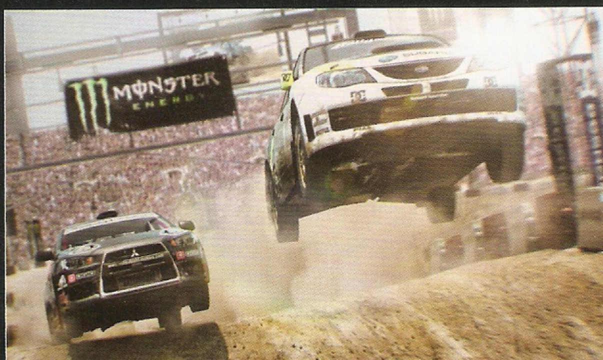
《尘土飞扬2》

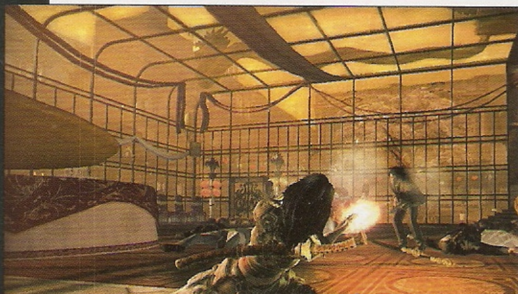
下载服务器：欧、美

即将于9月8日登场的年度竞速大作《尘土飞扬2》（DIRT 2）果然牛×，光是一个试玩版效果就让人惊艳了。

一进入试玩版，华丽的菜单就会把你震住，全实时可旋转视角的读盘效果极炫！实际游戏画面也非常不错，跑在赛道上的时候可以深切感受到夏日的毒辣，你的对手卷起的滚滚尘土也相当逼真。本作特别强调水的效果，当你开进水洼之时，车轮会激起层层水花，混着泥土打在车窗上，让你的视线一片模糊。当雨刷反复工作之后，视线才渐渐变得清晰。

试玩版包括2条赛道和两辆对应的车，完成比赛可以获得点数，升级后能得到一些挂件。从菜单来看，游戏拥有丰富的赛事和奖励要素，耐玩度是有保证的。游戏还加入了《GRID》的“时间倒回”功能，玩家开得不满意的话可以随时从头来过。本作还支持线上多人同台竞技，赛车迷在《GT赛车5》之前玩它准没错！





《潮湿》

■下载服务器：欧

本作由《枪神》原班人马打造，同样是一部黑帮枪战动作大片，只不过主人公由发哥改成了一名野性美女。游戏秉承了子弹时间的风格，华丽的射击动作以及不时出现的慢动作特写均是支持者的最爱。游戏的画面不算特别出众，不过设计者为了掩盖这个缺陷进行了不少努力。整个游戏的画面被处理成老电影的风格，音乐也相当复古，这些既掩盖了画面上的不足，又突出了游戏的特点。

这个试玩版是经过精心制作的。整个试玩版分为3个部分，最开始是传统的射击关，之后主人公会因为嗜血而进入狂暴模式。在该模式下整个游戏画面将变成红黑白三种颜色，主人公拔出背上的大刀疯狂砍杀，强烈的反差给人留下了深刻的印象。而在试玩版的最后，会出现一连串QTE，玩家只要准确输入指令，就可以像欣赏电影一样细细品味。当然失败的话一样有演出效果。

游戏追加内容

暑期内放出的游戏追加内容不少，不过考虑到大部分均要收费，而且很多游戏不符合我国国情，因此值得推荐的倒是不多。下载大户《小小大星球》推出了不少下载内容，SCE力推的是名为"历史包"的部件，里面收录了莫扎特、成吉思汗等4位历史名人的部件。不过考虑到收录完整下载内容的完全版即将推出，还是不太推荐。

《真·三国无双5 帝国》

■下载服务器：日、港、欧、美

光荣凭借本作的追加下载，在玩家中得到了不少好评。要知道光荣可是放出了22套免费服饰和13首免费《三国无双》音乐供大家下载啊，对于本作这个级别的作品来说的确是过于隆重了。而且这些内容是实实在在下载回来的，绝非原本就在光盘之内，这一点也令人刮目相看。

《真·三国无双5 帝国》到后来玩的就是自创人物，因此这些免费服饰相当受欢迎。里面还不乏恶搞内容，如国王装、皇后装、孙悟空装、北欧女武神装等等。值得一提的是日服还提供了两套《苍天航路》的服饰（刘备、曹操），漫画迷不容错过。由于版权关系，这套服饰在日服之外的服务器上未提供下载。

《使命召唤 战火世界》

■下载服务器：日、港、欧、美

这肯定是最值得下载的游戏追加内容了！《使命召唤 战火世界》的网战远未达到超越4代的程度，但游戏附带的丧尸模式却极其成功。这个地图包已经是第3个了，里面照例附带了1个新的丧尸模式地图和N个新的对战地图。这回的丧尸模式地图增加了很多全新的内容，包括新的武器、新的道具、武器升级要素、传送点等等，令游戏乐趣进一步提升。此外也追加了数个奖杯，让大家在宰杀丧尸的同时也更有盼头。

尽管这个地图包在X360上也能下载，但由于X360下载锁区，国内玩家要想玩到的话非常麻烦。而PS3就不同了，只要你购买美服点卡就能轻松下载。没有玩过丧尸模式的二战人生是不完整的，还等什么，马上加入PS3丧尸灭杀队吧！

《蝙蝠侠 阿克汉姆精疯人院》

■下载服务器：美

本作在欧美获得极高评价，同时也受到玩家的一致好评，是近期不可多得的顶级大作。现在在美服可以下载PS3独占内容——小丑挑战地图。有了它，你就可以反客为主，尝尝扮演头号反角的滋味。小丑的能力和蝙蝠侠可是截然不同的哦。这个内容不但是PS3独占的，而且完全免费，绝对是顶级推荐！



其他推荐内容

日服

《白骑士物语 古之鼓动》：近期展开了2.0升级，升级后游戏系统有了大幅变化，各职业的平衡性更加完善。同时增加了家园模式，玩家可以按照自己的喜爱来建设自己的家园，根据你的布置不同，还可以让家园里出产不同的素材。GR上限增加到了15，同时也增加了新的装备。该升级完全免费，家园模式需要的部分设施收费，另外还可以收费更改自定义角色的样子。

推荐主题：《天使之恋》系列免费主题已更新到第9弹；《高达战记》主题免费下载。

推荐影像：多罗一日站长活动报道影像比较有趣，该影像讲述了两只贱猫在江ノ电镰仓站冒充站长的故事，是多罗诞生十周年纪念系列活动之一。



港服



推荐影像：港服特有内容"《夏の盛放》系列"，讲述7位身材火辣的少女以性感泳装上阵的故事，一共7集，现在已全部推出。每集她们都会在巨型豪华邮轮上展现迷人美态，为玩家的暑假带来无限激情。7段影像全部免费！

美服

推荐音乐：居然有免费音乐可下，这实在是一大福利！这回的免费内容是《漫画英雄对Capcom 2》里的10首BGM，笔者头次看到这个消息时简直有天下掉馅饼的感觉，因为本作的音乐可是相当经典啊！可惜下回来一听，发现音乐不全不说，笔者最喜欢的选人画面音乐不知为何被放慢了，实在是令人无语。不过看在免费的份儿上，还是要捧场的。

推荐主题：共计5个免费主题。GAMER PS3主题、U.S.ARMY BEST RANGER COMPETITION主题、《SAVAGE MOON》灰＆红两个主题、《生化奇兵2》多人在线主题。







神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 最近买了一台带 HDMI 接口的笔记本电脑，想把 PS3 插上去试试，可发现没用……不知道有什么方法才能让 PS3 用笔记本电脑玩呢？

A 目前市面上笔记本电脑自带的 HDMI 接口其实都是用于“视频输出”的，即将笔记本所显示的画面传输到其他显示设备上显示，所以你想使用笔记本电脑的显示器来输出 PS3 的画面显然是不可行的。

Q ①PS3 能识别索尼中国生产的便携式照片打印机吗？我有打算购买，但是在 PS3 的“打印机设置”里没看到索尼的打印机选项……②PS3 能识别希捷生产的 3.5 英寸的桌面式硬盘（带 USB 接口的 1TB 硬盘）吗？我想给 PS3 换个 500GB 的 2.5 英寸硬盘，它能支持这么大的吗？③之前在《PS3 专辑 Vol.1》上看到可以使用别的方法往 PS3 里拷贝大于 10G 的电影，不过文章里只是提了一句，不知道能否告诉我具体的方法呢？这对于我们这些想用 PS3 玩转多媒体影音的玩家来说还是很有必要的啊。

A ①根据官方的资料显示，PS3 能够支持所有索尼出品的照片打印机（2006 年以前生产的型号可能有部分不支持），这点你完全不用担心，购买后根据打印机的说明与 PS3 进行连接即可正常使用。②目前 PS3 还无法支持 1TB 大小的硬盘，而根据官方的使用建议，自行更换的 2.5 英寸硬盘大小最好不要超过 160G，否则有可能出现主机不兼容的情况。③要实现向 PS3 拷贝大于 4G 的文件，只要你拥有一台电脑和路由器就能轻松搞定，具体方法如下：

（一）将连接电脑的有线网络接入路由器的“Internet”接口，之后再使用两根网线分别从 1、2 的接口连接电脑和 PS3（路由器的设置方法会根据品牌的不同存在差异，具体可参考说明书），以保证它们处于同一个局域网内；

（二）从网上下载软件“TwonkyMedia”并安装，运行程序后会在右下角出现新的图标，右键单击它选择“Open configuration page”打开程序设置界面；

（三）在“Registration key”一栏中填入注册码，点击上方的“Save Changes”完成注册，接着点击左侧的“First steps”将“Language”一栏改为“Simplified Chinese”，再点“Save Changes”切换到简体中文界面；

（四）点击左侧的“Sharing”，此时右侧显示的三个项目从上到下依次对应你需要传输到 PS3 的音乐、图片和视频文件，如果需要更改文件的存放路径可以点击后方的“浏览”；

（五）点击左侧的“Clients/Security”将“客户端设备”下的任意一项更改为“PS3”，点击上方的“储存变更”后在 PS3 的 XMB 界面选择音乐、图片、视频影像下的“搜索媒介服务器”，稍等片刻就能看到电脑上共享出的对应内容了，最后再按△键选择“复制”就大功告成了。



▲更改文件共享的路径后一定要点击上方的“重新扫描内容路径”同步共享文件，否则在PS3上会无法看到对应的文件。

Q 我很想知道现在 PS3 上到底有多少中文游戏，这将关系到我会不会买它！

A 除去 PSN 和 PSP 的下载游戏（在卖场购买时可以查看是否支持中文显示），以下就为你列出 PS3 到目前为止发行过的支持中文显示的游戏，你可以作为购买时的参考：

恶魔之魂	杀戮地带2
非洲	海洋假期 堡礁秘辛
台湾高铁	真・三国无双 5
异魂传承	龙潭虎穴（龙穴）
玄天神剑	审判魔眼
战鹰	小小大星球
跑车浪漫旅5 序章	拉捷特与克拉克 Future
多乐猫欢乐喵派对	未知海域 德雷克的宝藏
真・三国无双5 帝国	无双大蛇Z
苍翼默示录	

Q ①最近想买“最终幻想Ⅶ限量版 160GB 的 PS3”，但是现在只知道日本是 4 月 16 日发售，那加拿大大概什么时候上市呢？应该和美国的一样吧？②限量版的 PS3 会不会因为版本的问题，读不了 PS2 的游戏呢？

A ①你所说的“限量版”由于是 Square Enix 联合日本 SONY 官方推出的特制主机，所以目前只在日本地区销售，暂时还没有推出美版同捆版主机的计划。②在目前发售的 PS3 型号中，除了早期的日版 20GB（CECHB00）和 60GB（CECHA00），美版 20GB（CECHB01）、60GB（CECHA01）和 80GB（CECHE01）版主机可以兼容 PS2 游戏外，包括“限量版”在内其他型号 PS3 主机都不具备运行 PS2 游戏的功能。

Q 请问怎样才可以把 PS3 的游戏画面截取下来，比如在 PS3 的“图片”里浏览、复制到 U 盘上拷贝到电脑里等等？是不是需要购买特定的软件或硬件？最好能告诉我一个简单易行的方法。

A 由于 HDMI 拥有数字保护协议，所以除了部分本身支持截图的 PS3 游戏外，目前大家能在网上看到的 PS3 游戏清晰截图基本上都是通过色差线连接电视卡的方式来截取的，但对于国内的普通玩家来说，能够支持色差输入的电视卡价格都比较昂贵，效果好的甚至要 3000 元以上，所以你如果只是想和大家分享游戏截图（不注重画面的清晰度）的话，不妨退而求其次，购买一款支持 S 端子的电视卡（大约 200 元左右），并下载安装兼容性不错的电视卡软件“DScaler”即可。之后先将 PS3 的视频输出方式更改为“S-Video”，然后使用 S 端子线连接电视卡，接着运行“DScaler”将“视频输入”更改为“S-Video”就能看到 PS3 的画面，最后在你希望截取画面的时候按下键盘的 L 键（软件默认按键）就能成功进行截图，而图片的存放位置可以在“设置”→“高级设置”→“静止画面设置”→“静止画面保存路径”下修改。

Q 小弟是用 HDMI 连接显示器玩 PS3，之前一直都没出现什么问题，但上次升级过程中我把显示器切换回电脑显示模式了一会，算着 PS3 升级差不多结束了再切换回 HDMI 模式就开始黑屏了，我试着把 PS3 关了再开还是黑屏，最后我又用 S 端子连接电视发现显示正常，但只要接回显示器并检测到 HDMI 信号，按确定转换就会发生黑屏。不过很奇怪的是，只要我关上 PS3，显示器就会显示默认的蓝屏，而且拔掉 HDMI 线还会显示“没有连接 HDMI 线”，这应该说明 PS3 和显示器之间还是有些反应吧？现在还有补救的方法吗？我的显示器是 BenQ M2200HD。

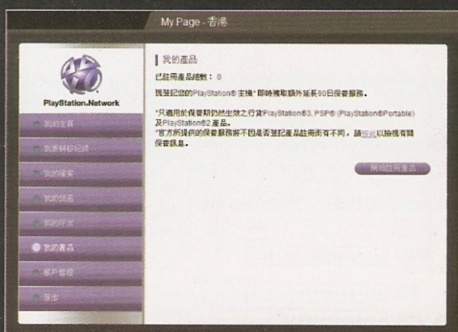
A 如果 PS3 主机只是切换到 HDMI 信号才无法显示画面，那么首先你必须确认显示器和主机的相关接口是否运作正常，然后再尝试在 S 端子等其他模式下使用最新的升级包更新到 2.76



的系统版本或执行“系统初始化”，看是否能修复PS3主机无法正确输出HDMI信号的问题。而在完成以上所有的尝试后仍然无法解决问题，那就只能求助于附近的电玩店或官方客服进行解决了。

Q 现在听说PS3的“死亡黄灯”一旦出现，机器基本上就报销了，不过是港版主机的话可以通过网络注册来获得官方的保修资格，真的是这样吗？

A 如果你是购买的港版PS3主机，出现“死亡黄灯”等严重的系统故障时的确可以联系官方的客服进行维修，而从今年8月开始，香港SONY官方已经取消了原来的注册流程，改为通过PS3登陆PSN或直接使用PSN账号登录官方网站的方式进行在线注册（标准的保修期限为一年，成功后会延长90天的保修期），具体可参考后文中其他栏目的详细介绍。



▲使用PSN账号登陆官网后，选择“我的产品”并点击右侧的“开始注册产品”就可以开始新的网上注册流程了。

Q 请问在PS3里删除哪些东西会导致已获得的奖杯消失呢？因为从主机上存储的内容来看，我觉得涉及游戏的好像就只有“管理保存数据”和“管理游戏数据”两大类，前者一般都很小，只是记录游戏的进度，感觉不会影响奖杯，后者则很大，一般都是四五个GB以上，这是不是就意味着把它删除就会让奖杯丢失呢？但如果不删它的话，不再玩的游戏却还占着很大的硬盘空间，岂不是玩的游戏多了就只能换大硬盘了？

A PS3的奖杯只和玩家当前使用的账号挂钩，删除游戏在硬盘上的存档和硬盘安装文件都不会影响已获得的奖杯数据。另外在保证主机联网的情况下，查看“奖杯收藏”后系统会自动与服务器上的数据同步，即便今后出现硬盘损坏等现象，更换新硬盘后使用原来的账号重新登陆PSN也能恢复曾经获得过的奖杯数据。

Q ①最近买了第二台PS3，可是不知道怎样才能把旧机器里的东西全搬到新机器里，视频或图片可以用U盘拷，但是有些存档却不能复制，另外之前我下载的更新和网购内容是不是全要重新下载？②PS3系统里的“备份”是什么意思？备份的是什么？备份了有什么用？可以在别的机器上还原吗？③我用新机器玩《使命召唤 战火世界》的老兵难度，而像老兵或困难难度全通关的奖杯，是不是一定要在同一台机器里玩通所有老兵关卡才可以呢？如果我自由选关跳着打老兵难度，如果最终全部过关可以解开这个奖杯吗？④听说复制存档会解不开奖杯，那我复制一个打到只剩一关没过的老兵难度存档，最后打通它就可以获得全过关的奖杯吗？另外输密码会影响奖杯，但我只输一次密码，把方便拿的奖杯全拿了之后再删档，那些被影响的奖杯还可以获得吗？

A ①不能复制的存档通常都是无法转移的数据，即使使用系统自带的“备份”功能也不行，而下载的更新和网购内容不能通过普通的移动存储设备进行转移，但使用系统自带的“备份”后进行“还原”可以正常使用，但必须保证你是在同一台主机上进行这两项操作。②PS3主机的“备份”功能是将当前硬盘上包括视频、图片、下载游戏以及好友信件在内的所有内容打包转移到备用硬盘上（如果没有现成的移动硬盘，也可以购买普通的硬盘和硬盘盒套装，且硬盘容量要大于PS3主机的硬盘容量），之后如果你为PS3更换了新硬盘，使用系统的“还原”指令就可以将备用硬盘中的全部数据恢复到新硬盘上。③老兵和困难难度全通关的奖杯必须使用同一个账号玩通对应难度才能获得，当然选关打也是可以的，只要最终你通过了所有关卡的对应难度即可。④虽然大多数PS3游戏的存档都可以复制，但为了保证奖杯系统的公平性，对应奖杯游戏的存档只能使用同一账号游戏才能正常读取，因此你想投机取巧获得奖杯的想法并不现实。另外开启了游戏中的作弊码将无法获得任何奖杯（即使满足了条件也不行），再加上奖杯是和你当前运行游戏的账号挂钩，所以单纯地删掉存档并不会令奖杯消失，之前获得过的奖杯也无法重复拿取。

Q ①前段时间得知PSN日服在国内只能使用JCB的信用卡后，于是去办了一张招商银行的卡，不过今天打开PS3进行信用卡绑定却发现一直不成功，之后没办法只好到网上搜索解决方案，无意中看到有人说咨询过日本SCE的信用卡客服，得到的答复是中国大陆的JCB信用卡完全可以在PSN上使用，最后我仔细想了想，不知道是不是下面两个原因导致问题的呢？（一）在绑定时要填一个日本国内的地址，于是我特地搜索了一个日本地址并查到了正确的邮编，难道是邮编的格式填写不规范？（二）日服PSN现在已经封锁境外的IP了吗？如果是通过境外IP联网都无法成功绑定信用卡，那岂不是国内办的信用卡都无法绑定了？我也试着用过代理，但好像还是不行，必须要用收费的VPN日本代理吗？②PSN上付费下载的PS游戏是将游戏的ISO保存到PS3里并运行吗？我是40GB的港版并不支持PS2及PS游戏，是不是就意味着所有这类游戏我都玩不了，还是说日服下载的游戏只能在日版主机上玩呢？

A ①目前国内发放的JCB信用卡并非都能在日服上顺利完成绑定，即便你使用专业的日本代理也是不行的。就拿招商银行的JCB信用卡来说吧，自从今年3月份左右银行对原有JCB信用卡升级后，新发放的信用卡就不能再在日服上进行消费了，其中的原因主要是由于招商银行的JCB信用卡并不是直接使用日元进行购汇消费，而是先将玩家消费的日元金额转换成美元，最后再兑换成人民币计入账单，所以才会被日本SCE官方出于某些特殊原因而屏蔽掉了。因此目前你要想顺利地在日服上使用JCB信用卡，在申请时最好先向银行工作人员询问清楚办理的信用卡是否是采用直接购汇的方式记账，或外币消费是否会在某几种货币间进行转换后才计入账单。②PSN上下载的付费PS游戏其实是一个能够被PS3或PSP正确识别并运行的程序包，而非单纯的游戏ISO，所以你的主机区域版本以及是否支持PS2或PS游戏都不会对它们造成任何影响，而且所有服务器的下载游戏都可以在不同区域版本的主机上通用，这点你完全不用担心。



PS3官方保修完全攻略

如果你不幸遇到了PS3的“死亡黄灯”，那该怎么办呢？如果你购买没有超过一年（买二手机和特地找的60GB等库存机型除外，总之出厂日期不要和购买日期偏差太久），那么先别急着找JS修机，索尼会给你解决。由于当前PS3是没有改机的，因此可以享受到官方质保。保修方法与X360类似，如果是港版的需要先在网上登记保修（网上登记过的视同拥有发票，无需再出示在香港购买的发票），然后把机器拿到香港指定地点。等七天后再去取回来就OK了。如果故障严重，例如“真・死亡红灯”，一般是换新机给你的，如果是其他的故障，那么也可能是修好交回，而索尼官方维修后再度复发的概率极低，所以也不必强求换机。

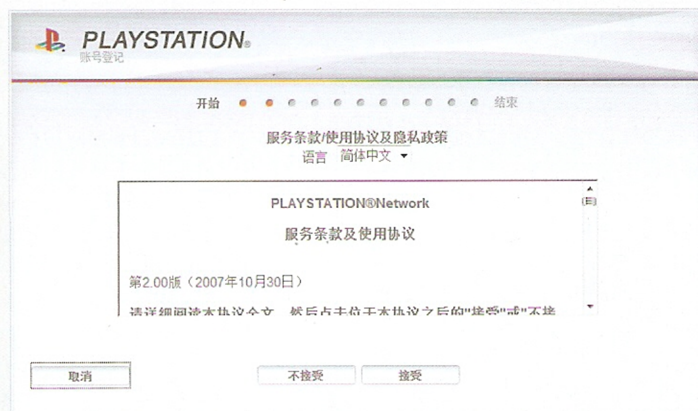
如果您的机器还在这个保修范围内，那赶紧登录playstation.com亚洲（香港）网站吧，现在进行主机登记，还以享受90天的延长保养服务呢。

获得主机保养服务，首先需要注册PLAYSTATION@NETWORK，取得一个PLAYSTATION@NETWORK账号后方可继续进行产品登记。

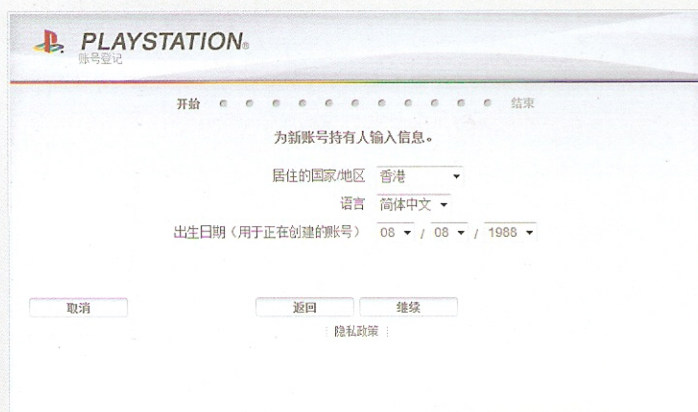
http://asia.playstation.com/hk/chs/support/p/productreg/



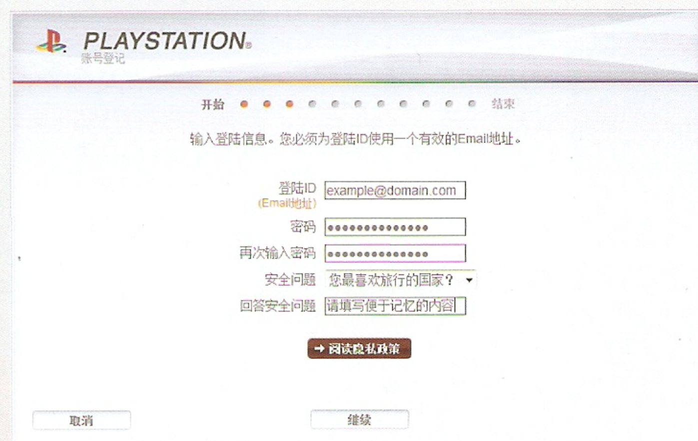
▲在页面的上方可以找到“立即加入”按钮，点击这里开始注册一个PSN账号。如果已经有了PSN账号，那么可以点击“登入”按钮，直接输入您的账号与密码开始产品注册。下面我们为还未拥有PSN账号的玩家详细介绍PSN的注册流程。阅读需要知道的事项，然后点击页面下方的“继续”按钮。



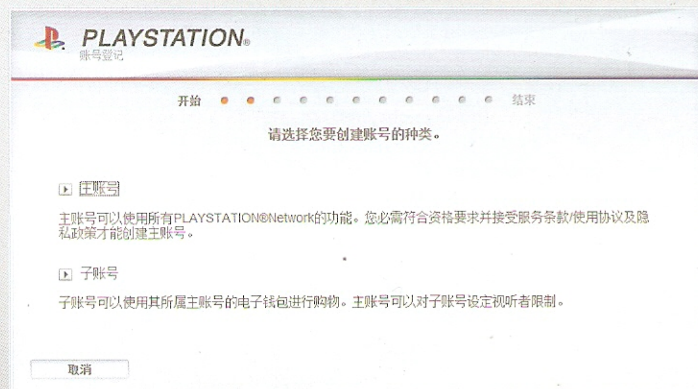
▲接受隐私条款，否则不能继续注册PSN及使用PLAYSTATION Store服务。



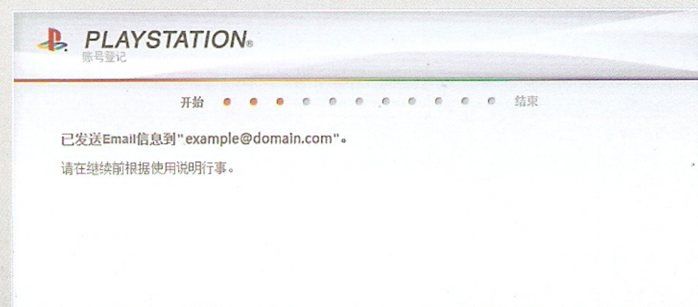
▲在“居住的国家”一项中，请选择“香港”。“语言”请选则“简体”或“繁体”中文；“出生日期”请如实填写，自觉远离部分限制级游戏内容。



▲输入登录帐户信息，你所使用的邮箱，以及你为PSN帐户所设置的密码机安全问题。填写完毕后选择继续。



▲在选择账号种类一项中请选则“主账号”。



▲系统将发送一封确认邮件致刚才的邮件地址，以验证您是该信箱的真正所有人。

PLAYSTATION®Network账号注册通知 收件箱

DoNotReply@ac.playstation.net 致 我 显示详细信息

亲爱的先生/小姐

感谢您注册PLAYSTATION®Network会员。请点击以下链接完成注册程序:

---

https://store.playstation.com/accounts/register/verifyEmail.action?token=QAPN7BGBX5

再次感谢您成为PLAYSTATION®Network会员。

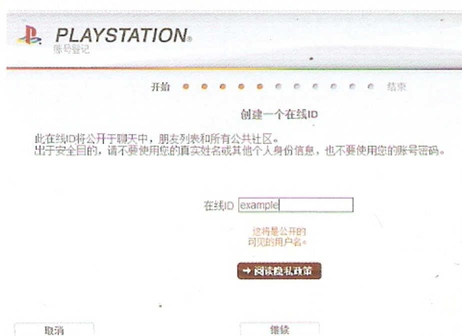
Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

如果您并无进行注册会员或如果您有任何问题，请登入以下网址联络我们的客户服务中心：
http://asia.playstation.com/hk/support/

有关PLAYSTATION®Network服务条款/使用协议及隐私政策，请浏览：
http://www.scei.co.jp/ps3-eula/

有关PlayStation®讯息，请浏览官方网站：
http://asia.playstation.com/hk/

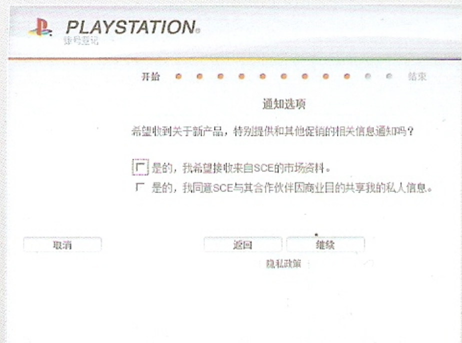
▲打开邮件，点击邮件中所附带的链接，完成账号的认证。



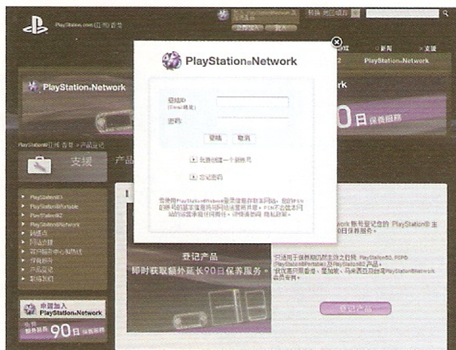
▲接下来系统会要求您填写“在线ID”，该ID有别于账号，类似于网络中的昵称，请勿使用真实姓名以及其他身份信息，也不要使用账号及账号密码。



▲输入姓名以及其他信息，可随意填写。在输入帐单信息的选项中选择“否”，如果您只是想下载免费内容，则完全没必要输入相关信息。



▲如果不想定期收到相关广告，那么请勿钩选相关选项，然后点击“继续按钮”完成注册。

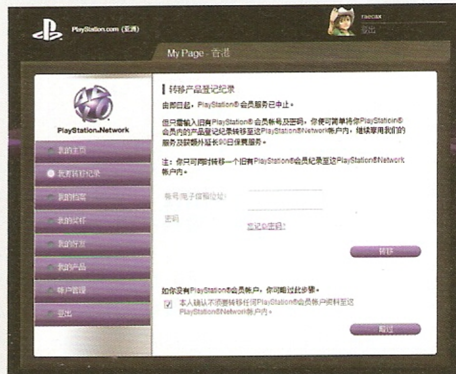


▲注册之后，我们返回刚才的页面，用PSN账号登录来注册我们的产品，获得保养服务了。
http://asia.playstation.com/hk/chs/support/p/productreg/

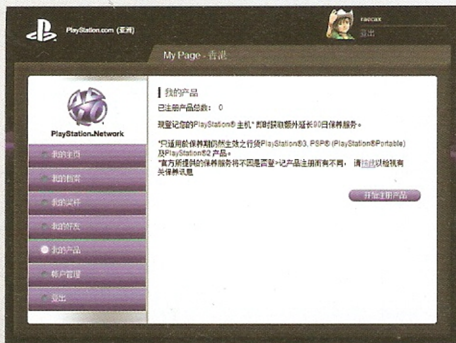
注册流程



▲点击“登记产品”。



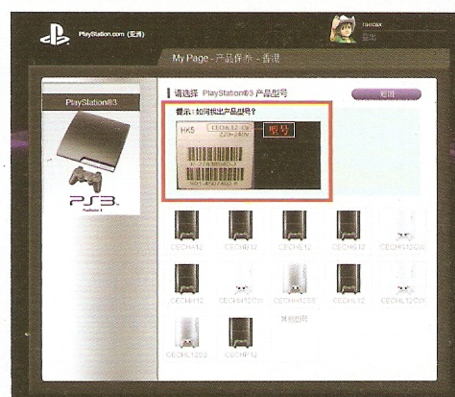
▲使用会员账号登录后，点击页面左侧的“我的产品”。



▲在“我的产品”当中，点击页面右侧的“开始注册产品”。



▲选择页面左侧的“PS3”（虽然已经是PS3 Slim的照片了，不过厚机同样是有保修的）。



▲根据页面上提供的信息，找到机身上所标注型号代码，然后点击相应的图标继续产品登记。



▲根据页面上的提示，输入序列号以及相应的购买信息。

Sony客户服务中心地址

1）铜锣湾轩尼诗道555号东角中心16楼 （星期一至日11:00～20:00）
2）旺角弥敦道664号惠丰中心9楼 （星期一至日11:00～20:00）

什么？您购买的是日版机？那只好找JS去修理吧。除非你有办法把机器寄回日本。

什么？您自己去不了香港？那请联系购机店家想办法帮您解决，或者找淘宝上有做相关业务的卖家（不是免费的哦，费用大概在800左右）。

PS3的“死亡黄灯”概率较低，大家不必太过在意，只要平时游戏时爱惜主机：纵置主机，并注意主机周围散热通风，配备一个专用散热风扇，不要长时间连续游戏，都是避免和延缓“死亡黄灯”出现的有效方法。另外，相信采用更低功耗主板的超薄PS3 Slim将彻底解决这类问题。

经济之道——PS3软硬件二手交易指南

在很多人的印象中，PS3 是台贵族主机，这不仅仅是因为它那超凡工业设计下的优雅外观，还因为它是次世代主机中惟一拥有“金刚不坏之身”的抗盗版先锋。对于从 PS、PS2、PSP 时代一路走来的铁杆索饭来说，没有盗版，就意味着必须以昂贵的价格购买正版软件，而少则二百，多则四五百一张的蓝光游戏软件，对于大多数处于工薪阶层的神机玩家来说，的确是不小的负担，更别说是那些尚无经济来源的学生玩家了。难道 PS3 对于广大劳苦大众真的就只是雾里看花，水中望月？难道入不敷出的神机一族真的只能低下高贵的头颅，转投三红机或是健身机，去当一个物质丰富、内心空虚的“五元党”？不，当然不用！只要您转变思路，与旧的消费观念说拜拜，那么，只需数百元的流动资金，你就可以玩遍所有的神机大作，而奖杯达人们也可以以极低的成本令白金奖杯一个又一个地增加。到那时，你会惊奇地发现，玩 PS3 一点儿不贵。而实现这一切的关键词只有两个字——那就是“二手”。

文 sossos180 编 胜负师 美编 木仙

解放思想接受二手

之所以刚才会说“转变思路，与旧的消费观念说拜拜”这样的话，是因为在很多人的思想里头，“二手”是个颇有些贬义的词，特别是有“消费洁癖”的人更是会对二手货品嗤之以鼻。但是我们可以想一想，我们买回家的游戏软件，半个月之后还会放进游戏机的有多少？一个月之后还会再碰的有多少？半年后呢？闲置的软件只是放在那里吃灰，而当自己有新游戏想玩时，却在怨天尤人，“为什么一张破光盘会这么贵？”，“怎么自己没有一个有钱的老爸？”盘活资金自然是二手易交带来的最大好处。

另外，“天下玩友是一家”，二手交易其实体现的是分享精神，是互惠互利。你的闲置软件以有偿的形式到了另外一个玩家的手中，他不必花全新游戏的高价就能体验这款游戏的魅力，而你为这位可能素未谋面的朋友带来快乐的同时，也用回收的资金购买了新的软件，自己也因此享受到了更多的次世代娱乐，这不是一件双赢的好事吗？对于一个擅长二手交易的玩家来说，他在每张软件上的花费可能只是邮费，一些价格坚挺的游戏甚至可以一分不花，更甚者还能赚上一二十块，比国外流行的游戏租赁更加实惠。所以说，只用几百块流动资金玩遍所有 PS3 大作绝不是天方夜谭。

因此，解放思想，接受二手交易这种形式，并尝试着参与一下，你或许就会从中获益，或许还能因此交到更多的朋友，何乐而不为呢？

■PS3中文社区是国内主流的PS3二手交易平台。

二手交易平台推荐

■游戏城寨根据玩友需要开设了交易专帖。

有的朋友可能会说，我是有不少闲置的软硬件，但是哪里才有 PS3 相关的二手交易平台呢？这里向各位推荐两个平台。

一个是“PS3 中文社区”（网址是 http://www.ps3ol.com/index.php），这是一个以 PS3 软硬件交易为特色的论坛，论坛首页第一栏即为“坛友交易市场”，可见该网站对于玩友交易的重视程度。该论坛有着完善的版规，较高的人气，每天都会有各地的玩家在这里发布交易信息。坛友交易市场以 PS3 软件的二手交易为主，同时也不乏 PS3 二手主机、蓝光影碟、手柄摇杆，或是其他机种的主机、正版游戏及配件出售，偶尔会有一些非游戏类的私人藏品现身，但总的来说，PS3 二手软件的交易量占九成以上，比较热门的软件一般都会以较快的速度成交，是国内起步较早、各方面都相对完善的 PS3 软硬件交易平台。

另一个是“游戏城寨”的交易专区（网址是 http://bbs.levelup.cn/showforum-29.aspx），该区最初并不是为 PS3 玩家专门开设的，里面的 ACG 相关物品很多很杂。不过自 8 月份开始，管理员们似乎敏锐地察觉到了 PS3 主机与游戏的流通在玩家中拥有很大的需求度，因此在置顶位置开设了“PS3 主机游戏软件置换专帖”，方便 PS3 玩家发布和寻找相关信息。由于“游戏城寨”和“PS3 中文社区”拥有不同的网友群体，对于有需要的玩家而言，在这两个或是更多的交易网站碰碰运气，应该可以增加一些交易的成功率。

如何发布交易信息

由于受较早从事二手交易活动的玩家影响，所以二手交易帖中有一些专用术语，有点像暗语、黑话、行话，当然也没那么难理解。我们先来看看以下两个帖子的内容。

(1) 全国出港中小大，99 新，箱说全，细微划，不影响读盘，180 包邮，TB 交易，求秒，要的速度，不刀，谢绝刀客

(2) 上海收日初战场大妈，要求 9 新，无划，箱说全，有的价格 PM 我，价优立秒，二号线面交，也可自取

第一条翻译： 面向全国出售港版中文的《小小大星球》一张，9.9 成新，包装盒和说明书齐全，光盘上有细微划痕，但不影响正常游戏，售价为 180 元，卖家承担运费，通过淘宝网进行交易，需要的玩家请快点决定，这个价格非常实惠，不再杀价，喜欢砍价的朋友就不要来了。

第二条翻译： 我是上海的，求购一张日版初回的《战场的女武神》，成色要求九成新，光盘没有划痕，包装盒和说明书齐全，如果手头有此游戏的玩家，请用论坛短信联系我，报价合理的话我把上就要，地铁二号线沿线可当面现金交易，也可以自己上门取货。

应该说，这两条模拟交易信息中包含了大部分的交易术语，读完了再稍稍对照一下翻译，那几乎所有的帖子内容都可以理解。需要注意的是，论坛上的游戏简称五花八门，比如《未知海域　德雷克的宝藏》就有“海域”、“神海”、“德雷克”、“船长”等多种叫法，如果怕买家或是卖家不好理解，那么最好是能写得清楚点，像《无名英雄》也有叫《恶名昭彰》的，那就两个译名都写上，再不就连英文都写上，可谓万无一失。而帖子的标题上最好能够写明出售或求购物品的基本信息，如果只是写“出二手游戏”，可能会错过一些潜在的交易对象。至于成色九新、99 新、仅拆封之类的修饰意义不大，反正对于买家来说都是二手，哪怕真的只是仅拆封的游戏，也卖不到接近全新的价格。另外，在帖子里最好留下联系方式，比如 QQ、手机号、淘宝旺旺，如怕泄露个人隐私，只用论坛短信也是可以的，但需要对论坛短信有所关注，以及时回复别人的询问。有条件的卖家最好能在帖子里上传实物照片，这样更能显出诚意，赢得买家的信任。



■实物照片有助于玩家了解货品情况。

交易过程中的注意点

注意点一：定价环节

如果在帖子里没有说明物品价格，那么很可能会有网友回复"没诚意，请楼主明盘"。所谓"明盘"就是公示价格，不明盘会被不少网友认为是没有诚意进行交易的表现，况且明码标价在商业活动中也是很基本的事情。定价的原则是以现行价格为基础，比如《白骑士物语》日版初回的价格高达 500 多元，可因为各种原因，全新价格已经跌了近一半，你的二手还想以当初买来时候的标准来定，卖上 300 块，那显然是行不通的。如果你对二手行情并不了解，没关系，大可在论坛内进行搜索，参考别人的定价。另一种方法是上淘宝网（taobao.com），搜索相同物品的价格，以全新最低价为参考，减去一定的数值做为二手价格就不会太离谱。以游戏软件为例，刚出不久的新游戏和一些热门大作，一般是新价格减去五十元左右，而老游戏或是冷门作品可能要在新价格上打个七折甚至更多。货品有瑕疵时，比如没有说明书、盘盒坏了、光盘有划痕，价格难免被压低。这些只是个人经验，并不是绝对的，要视具体是什么软件而定。在发帖后，如果定价过高，一般也会有人提醒，此时再视个人承受能力下调吧（这就叫做"自刀"了）。


■淘宝网的价格有一定的参考作用

注意点二：软件版本


■韩版游戏中往往也有英文甚至中文，并不存在语言障碍。

同一款游戏的版本不同，价格会有不小的差异，这里简单介绍几种主要版本：日版初回的游戏价格都比较高，不过日版有所谓的 BEST 版，也就是廉价版，封面会有明显不同，但游戏内容相同，甚至会有追加内容，还比初回版便宜不少，但有些玩家认为廉价版不具收藏性，因此交易对象的数量会相对少一些；港版和美版的价格接近，但如果是带中文的游戏，那显然港版会有更多玩家愿意选择；欧版游戏的价格差别比较大，有些游戏的欧版价格非常便宜，全新 100 块左右的都有，比如欧版的《小小大星球》，因为部分欧版的二手游戏有价格优势，所以还比较受欢迎；与欧版情况类似，境遇却完全不同的是韩版游戏，因为韩元贬值等因素，韩版软件流入我国境内后价格一般都很低，但同时，韩版在二手市场是最不受待见的版本，虽然游戏内容相同，价格也低，但却会经常被"仇韩人士"（或假装仇韩的人）狂压价，无人接手的情况也有，因此在收韩版游戏时要有这方面的心理准备。

注意点三：交易方式

主流的二手交易方式有两种，一是淘宝交易，二是同城面交。淘宝交易不受地域限制，支付宝也是比较安全和快捷的收付款方式，已被越来越多的交易者所采用。当然，在淘宝上开店卖东西要注册要认证要实名，手续有些繁琐，怕麻烦的人（比如笔者）可以找朋友借淘宝，同样可以顺利地与各地玩家进行交易。和人谈妥价钱之后，发上淘宝地址，或是直接在帖子里附上淘宝地址均可，后者适合对自己的定价有自信的情况。面交的方式适合住的比较近的玩家，同城面交的安全性更高，毕竟是一手交钱一手交货的事儿，其局限性当然就是限制了交易对象的范围和数量，本地没有适合的卖家或买家的情况并不少见。而且面交需要交易双方奔走，要花费一些交通和时间成本，这一方面也要有所考量。同时，相同商品的面交价格一般会低于淘宝交易价格，而需要买家上门自取价格会更低一些。个人推荐使用淘宝交易的方式，但大宗商品，比如购买二手主机、打包收购大量软件等情况，那么面交显然更加安全可靠。

所谓的"打包"就是指多张游戏一起卖，或是二手主机外加游戏软件捆绑销售，以打包方式出售软硬件的玩家注意，打包虽然是一种爽快的交易方法，在交易上花的精力也会比较少，但要找到合适买家的机会与打包物品的数量和总价成反比。打包两三款游戏，可能还会有人接手，但打包五张以上，难保玩家手中没有重复的。因此，在打包方面不必太过执着，能包就包，包不了就拆开卖，以提升成交几率。而且打包销售在定价方面也理应有所让步，和拆卖相比资金回收总量会少一些。

注意点四：邮寄与包装

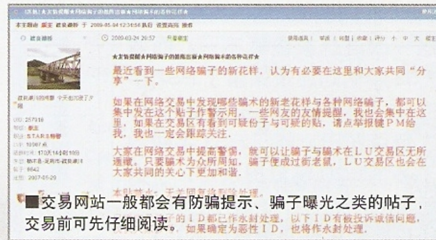
异地交易的情况需要快递来送货。一般来说，玩家很少会选用 EMS，而是选择一些快递公司进行邮寄服务，比如顺丰、申通、圆通等等。其中顺丰快递的速度快，安全性高，但收费也相对较高。一张 200 元的二手软件，如果选择包邮出售，用顺丰 20 元，申通是 10 元，卖家实收一个是 180，一个是 190，但对买家是没有影响的。对快递公司不挑剔的玩家，在看到 210 元包顺丰或是 200 元包个别的快递时，后者显然更有价格优势，因此邮寄成本也是需要买卖双方考虑的内容。卖家在邮寄货品时，为避免不必要的麻烦，在详细填写快递单据的同时，包装够严实也很重要。以游戏软件为例，推荐的包装方式是先在盒子里放入一张对折两次的白纸或是旧杂志纸，以防止光盘在运输途中因脱离盘扣而划伤，再用气泡纸包好盘盒，装入一个大小适中的硬纸盒里（比如鞋盒子之类的），四周垫上一些报纸用以缓冲，最后用胶带封好就 OK 了。这种包装方式对盘盒和光盘都能起到良好的保护作用。

二手交易存在的风险

需要指出的是，二手交易是存在风险的……这么说吧，世界上所有的交易形式都存在风险，而且这种风险是双向的，买卖双方可能都要承担。

首先是邮寄货品时发生丢失和损坏的情况，这一点在世界各地的物流行业中屡见不鲜。好在挂号信、快递等因有服务条例和法规保护，因此丢失率远低于平信和明信片。与丢失的小概率相比，邮寄时因快递人员粗暴操作而造成物品损坏的情况就不那么罕见了，如果无法取得足值赔偿，那么损失一般是由买卖双方协商解决，但最好还是包装严实，以尽量避免此类事件的发生。比如笔者之前寄过一张碟，结果盘盒破了相，与买家交涉后，以盘盒为 30 元的市价，各承担 15 元的损失，事情也算是圆满解决。以积极友善的态度去解决问题是十分必要的，毕竟二手交易不是一锤子买卖，如果想长期获得其他交易者的信任与尊重，就应重视个人信誉，将心彼心地在问题发生后做出适当的让步。

与邮寄问题相比，二手交易中最大的风险还是遇上骗子。各二手交易网站已经不止一次地曝出有行骗者出没，虽说大部分受骗者只是被忽悠了两三百块的一张盘钱，算不上什么大数目，但是哪怕只是被骗走了十块钱，也会非常懊恼，情绪低落，严重者可能会丧失对二手交易形式以及绝大多数诚信交易者的信任。骗子的行为令人憎恶，为人所不齿，但只要多长一个心眼，不要因过分低廉的价格影响了你的判断力，还是可以轻松防骗，让骗子们"乘兴而来，败兴而归"。骗子的行骗手法大同小异，先是以低价为诱饵，你联系他时他也会假装与你讨价还价一番，之后会给出一个仿真度极高的淘宝链接，这种链接的网址只和真正的淘宝网址差一个符号，一般人很难察觉，但只要你一付款，那这钱就肉包子打狗了，就算被识破骗子也会装傻到底，或是干脆消失。其实要识别这种骗术的方法很简单，比如把该链接的货品标题复制下来，在真正的淘宝上进行搜索，如果没搜到那肯定就是假的；叫卖家在淘宝旺旺上给你连接，要是他不肯给十有八九有猫腻；或者你随便输个账号和密码，要是这都能登陆上去，就肯定是骗子网站了。


■交易网站一般都会有防骗提示、骗子曝光之类的帖子，交易前可先仔细阅读。

后记：心态决定一切

能否顺利地、愉快地进行二手交易，说白了还是个人心态起着决定性作用。无论是买家还是卖家，都不妨把对价格的期待度放低一些，一张游戏允许一二十块的价格波动，有利于更快成交。同时，对事后发现买贵了或卖便宜了的情况要看淡一些，不要因此迁怒于卖家或买家，甚至是其他的交易者，毕竟当初是在双方自愿的情况下成交的，你在别人的帖子里说"我买（卖）的时候是多少多少钱"，拆别人的台，以此寻求心理补偿，可谓是损人不利己，难免遭人白眼。浮夸的标题党在二手交易中并不可取，会给人不稳当的感觉，"绝对超低价"、"不信卖不出去"之类的话也最好少说，以免让人产生逆反心理。遇到不了解行情的玩家定出的不切实际的价格，善意的提醒是可以的，但冷嘲热讽就不对了，大不了绕道行驶，不去理会就是了。至于为了点小事相互争吵、谩骂就更不应该，毕竟和谐、友好、平等、诚信的交易环境需要所有玩家的共同努力，这样每个人都会从中受益。

最后，祝愿各位能在二手交易这条经济之道上尽享神机为我们带来的无尽乐趣，并将其不断分享和传递。







PS3发售至今，虽然主机价格经过几次降价，已经逐渐接近了广大国内玩家所能接受的价位，不过PS3原装无线振动手柄DUAL SHOCK 3的价格一直高居不下。普通无振动六轴（SIX AXIS）的价格最低也要在150左右，而DUAL SHOCK 3的价格基本都要将近300元。由于价格确实不便宜，这对于家中只有一个六轴手柄或者只有一个振动DS3手柄的玩家来说，想要再添置一个手柄确实需要掂量一下。

近日，我们收到了东莞市蓝正电子有限公司给我们寄来的一款由他们生产的PS3振动＋六轴无线手柄，顿时引起了我们的关注。以前我们也收到过一些周边厂生产的PS3组装手柄，不过经过试用我们发现存在不少缺陷，而这款蓝正生产的PS3手柄在我们经过试用之后感觉虽然无法完全和原装DUAL SHOCK 3媲美，不过它相对低廉的价格，并且兼顾振动与六轴这两大功能，值得PS3玩家考虑。下面我就以下几个方面同读者一起来了解一下这款蓝正出品的PS3手柄。

◀蓝正PS3手柄全套包括手柄一个；USB充电线一条；USB接收器一个。

蓝正电子

PS3振动+六轴无线手柄

外观与材质

蓝正PS3手柄与原装DS3手柄在外观上几乎没有什么区别。拿起蓝正手柄，你会发现该手柄选用的材料光泽度很高，这和DS3手柄亚光表面不同。由于表面过于光滑，握住蓝正的手柄有一种油腻的感觉。在按键分布上，蓝正PS3手柄同样拥有类似的Home键，而厂商把它称为“配对键”。“配对键”与DS3的Home键在功能在完全相同，只是在外观上有所区别。众所周知，DS3在推出时改良了原来PS2手柄的L2和R2的键程，对这一改进玩家褒贬不一。而蓝正PS3手柄则还是保留了PS2手柄的L2和R2短键程的按键方式。最大特点在于，蓝正PS3手柄内置了多个LCD信息提示灯，手柄背面有一个开关，如果开启的话，手柄正面会亮起四盏蓝色的小灯，非常有趣。

连接主机

蓝正PS3手柄采用的是2.4G高频数字无线传输数据方式使得手柄与PS3主机连接。与手柄捆绑在一起销售的是一个接收器。需要将接收器插入PS3的USB接口，然后按下“配对键”就可以了。被主机识别到之后，其他操作与DS3手柄完全相同。该手柄同样通过USB充电线进行充电，产品包装中附赠一条USB充电线。由于采用了大容量电芯，所以每次充满电后续航时间达到了45小时。

试用感受

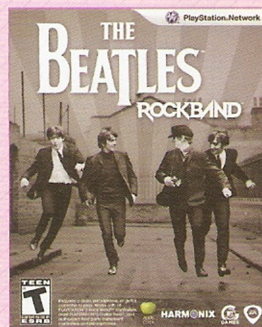
为了测试蓝正的PS3手柄，我们准备了多款PS3游戏。刚上市不久的《多乐猫欢乐喵派对》，由于其中的小游戏众多，又对应六轴，所以首先拿它来测试。蓝正手柄在按键灵敏度方面没有什么问题，按键反弹回馈响应上比DS3手柄略显生涩。通过测试，六轴功能齐全，响应速度与DS3手柄相当。后来我们又拿出《抵抗2》来进行FPS游戏的测试。在游戏中我们发现，由于蓝正手柄的左右摇杆表面过于光滑，长时间游戏后，如果是汗手玩家可能会出现握住摇杆打滑的情况。另外，经过对比，我们还发现蓝正PS3手柄在玩FPS游戏时，摇杆的响应时间比DS3手柄稍微慢了一点。这个是通过对比测试才能体会出来的，如果不刻意去比较的话，你可能不会有这样的感觉。通过游戏中手柄灵敏度的调整能加快手柄的响应。最后我们还用按键频率极高的《忍龙 Σ》进行了测试，在操作上一切正常，不会对玩家游戏造成障碍。蓝正PS3手柄的推出，给国内玩家多了一种选择，希望日后能够看到蓝正公司更加完善的PS3手柄上市。

东莞市蓝正电子有限公司
业务电话：
0769-87095206-111或106



▶手柄全套采用一个大纸盒包装，看起来非常精致。

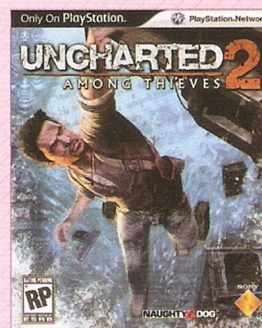
PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



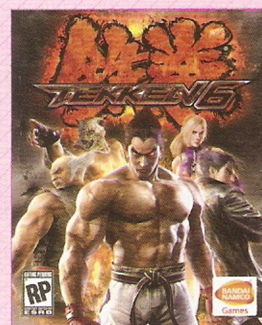
■甲壳虫 摇滚乐队



■忍者龙剑传 Σ2



■未知海域 2 纵横贼道



■铁拳 6

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年9月			
1 日	吉他英雄 5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
3 日	428 被封锁的涩谷	428 ～封锁された涉谷で～	Chunsoft	文字冒险	日版
3 日	机动战士高达战记 U.C.0081	机动战士ガンダム战记 U.C.0081	NBGI	动作	日版
8 日	尘土飞扬 2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9 日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
10 日	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
15 日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15 日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17 日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
17 日	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 アヴァロンの迷	Aquaplus	策略角色扮演	日版
17 日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	日版
17 日	魔界战记 3 拉兹贝莉尔篇	魔界战记ディスガイア 3 ラズベリル篇はじめました	日本一	策略角色扮演	日版
18 日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22 日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24 日	正当防卫 2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25 日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
		2009年10月			
1 日	忍者龙剑传 Σ2	NINJA GAIDEN Σ2	Tecmo	动作	日版
1 日	真·三国无双 联合突袭 特别版	真·三国无双 MULTI RAID Special	Koei	动作	日版
6 日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9 日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13 日	未知海域 2 横行贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险	港版
13 日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20 日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	美版
20 日	边境之地	Boaderlands	2K Games	主视角射击	美版
23 日	职业进化足球 2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
23 日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
27 日	铁拳 6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27 日	瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Insomniac Games	动作	美版
27 日	DJ 英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29 日	猎天使魔女	BAYONETTA	Capcom	动作	日版
30 日	生化奇兵 2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
		2009年11月			
2 日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3 日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
5 日	3D 点阵游戏英雄	3D ドットゲームヒーローズ	FromSoftware	动作	
10 日	使命召唤 现代战争 2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17 日	刺客信条 2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
		2009年年内期待游戏			
冬	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
年内	量子论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版
年内	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
年内	丧尸围城 2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
年内	三位一体 龙士传说 零	TRINITY Zill O'll Zero	Koei	动作角色扮演	日版

文 藤曦 美编 一刀

主流之选 PlayStation的大众化魅力

当NDS与Wii以不断打破记录的销售速度令世人惊异时，很多人可能都不知道十几年前是SCE率先提出了"轻度玩家"(Light User)的概念。可以说，任天堂如今鼓吹并大获成功的"休闲游戏"(Casual Game)正是对SCE"轻度玩家"概念的延伸，是将市场目标从偶尔玩游戏的人群进一步扩大到不玩游戏的人群，因而令整个产业规模大幅膨胀。讽刺的是，十几年前，SCE与任天堂的位置恰恰相反。SCE提出将玩家划分为"轻度玩家"和"重度玩家"(Heavy User)，从FC时代过来的任天堂主机的用户被视为核心玩家，而SCE用华丽的影音效果和符合时代潮流的新类型游戏拓展出来的新用户层被称为"轻度玩家"。如今SCE培养起来的轻度玩家要么进化成为了核心玩家，要么已经放弃了游戏，而任天堂的"休闲游戏"为业界补充了新鲜血液。

缺乏新用户是PS3处境艰难的主要原因之一，较高的主机售价使其难以再吸引轻度玩家，成为了核心玩家的聚集地。但随着主机生产成本降低70%，超薄版PS3的售价有望大大降低，未来高性价比的PS3将会吸引更多轻度玩家。而更为重要的是，自从1994年PS发售以来就一直努力制作大众型游戏的SCE天生具有为轻度玩家度身定制轻松型作品的能力，从PS的《啪啦啪啦啪》、《大众高尔夫》到PS2的《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》、《EyeToy》，再到PS3的《小小大星球》和未来的新型体感操作系统，充满创意的SCE各工作室及其亲密伙伴们制作了适合各种年龄和用户层的名作。当PS3的售价降低到适合主流大众的水平，SCE在各主流游戏类型上积累多年的实力将会大显神威。比起核心玩家太集中的X360和非玩家过多的Wii，PS系主机的用户构成最为均衡，这将成为今后PS3进行主流化普及的最大保障。

征服"轻度玩家"

提出"轻度用户"概念的是SCE日本总部的市场部门，"Light User"其实是一个不符合英语国家语言习惯的日式英语，欧美的常见叫法是"Casual User"(休闲用户)。PS刚发售时，SFC仍然是日本的主流机种。事实上1994～1995年间正是SFC的鼎盛时期，出现了《最终幻想VI》、《勇者斗恶龙VI》等超大作，相比之下，PS虽然成为了社会话题，但只拥有很少的市场份额，当时的多数媒体认为，N64发售之日就是PS灭亡之时。大量的RPG大作让SFC获得了核心玩家们的忠诚。SCE市场部认为，PS这只初生之犊暂时还无法与任天堂争夺核心玩家，但是可以用它出色的视听效果吸引那些不是经常玩游戏、对任天堂不存在品牌忠诚度的用户，SCE将这些用户定义为"轻度用户"。PS时代的战略完全是围绕轻度用户展开，即使是传统的游戏类型，也要通过大量穿插CG动画等方式吸引轻度用户的眼球，因此在PS时代绝大多数游戏几乎都少不了精美的CG动画或者充满电影效果的剧情演出。为此PS曾被一些支持任天堂的"核心玩家"贬为"金玉其外，败絮其中"，是用"华丽的外表掩盖苍白的本质"，仿佛画面上去了，游戏性就必然


简单而华丽的《两个人的烟花》。

要同比下降。这些用画面论指证SCE毒害游戏业的"高论"大多对SCE层出不穷的创意小品级游戏选择性失明，"画面华丽"一度被认为是"LU向"游戏的最大特征。讽刺的是，许多年后，轻度玩家与重度玩家的界定条件恰好完全相反，画面华丽成为重度玩家的专利，而简陋的画面成为LU向的主要标志。

PS时代，SCE以轻度玩家为核心的主流化策略是从游戏到流通渠道和宣传方式的全套战略。在流通渠道方面，由于索尼集团拥有全日本数一数二的电子产品与音像制品流通网络，PS主机借助了索尼电子的电器店网络，而软件方面则是利用了索尼音乐的音像店销售网络，因此PS游戏才能吸引到很多平常不逛游戏店的新用户，也正是因为这样，SCE才会推出《啪啦啪啦啪》这种很适合在音像店卖的游戏。

成功的宣传策略让PlayStation这个品牌充满时尚气息，吸引了很多潮流青年的关注。从1995年至今，PlayStation的广告总是充满鲜明的创意，强调的是PS为各种社会阶层带来的全新生活方式，不像多数游戏广告那样围绕实际内容。在1998年，PS的广告主题是"PS是生活必需品"，宣扬PS为单身男女、孤寡老人等各种社会群体的生活带来的改变。在欧美，历年来PlayStation形象广告都是走在创意与潮流的前沿，是各种广告节的夺奖大热门。

SCE还借鉴了索尼音乐的唱片定价模式，将畅销的大众向游戏以低廉的价格再版推出，让轻度玩家在低价诱惑下尝试新作，这就是PS的"Greatest Hits"系列游戏。第三方对于这种低价游戏也非常支持，因为SCE采取的权利金制度是按照零售价15%的比例征收，廉价游戏需要缴纳的权利金也比较低，还可以最大限度地将游戏的剩余价值榨干。

PS向主流市场进军的关键还是游戏本身。除了用华丽影音效果吸引消费者的大趋势外，SCE通过招募非游戏界的创作人才开发了大量前所未有的游戏类型。早在1995年，SCE就启动了名为"一起做游戏吧！"的人才招募计划，该计划向社会各界征集人才与游戏创意，即使没有任何游戏制作经验，只有创意够独特有趣，就有机会被SCE选中并制作成游戏。SCE为入围者提供了软件开发所需的工具与开发环境，还有专门的技术人员，并且提供制作费、生活费，甚至出资辅助其成立小型工作室。从1995到1999年，该计划总共吸引了3000多人参加，获得了1200多个参赛作品，《随身玩伴》就是在该计划中涌现出来的投稿作品。"一起做游戏吧！"的目的是打破游戏业界的传统制作思维，完全没有接受过游戏制作培训的各界人士能够带来普通制作人想像不到的创作灵感，而这些创意很可能会吸引那些从来不玩游戏的消费者。出身于音乐界的松浦雅也在制作《啪啦啪啦啪》之前就没有任何游戏开发经验，结果他的作品成为现代节奏式音乐游戏的奠基之作，启迪了后来的《DDR》、《吉他英雄》等巨作。



■《啪啦啪啦啪》创造了音乐游戏新时代。

在PS时代，SCE以创意为先、旨在吸引各阶层玩家的游戏开发方向诞生了众多脍炙人口的作品，例如《我的暑假》、《捉猴啦！》、《加油！森川君二号》等充满创意的轻松休闲之作，虽然这些游戏的销量并不是很高，但是为PS创造了多姿多彩的品牌形象，让口味各异的用户都能在PS上找到令自己惊喜的游戏。进入PS2时代后，SCE也没有放慢创新的脚步，《两个人的烟花》、《蚊》等妙想天开的游戏令人拍案叫绝。SCE的这些休闲游戏在潜移默化地为PlayStation品牌塑造包罗万象的产品形象。

从FC、SFC到PS时代游戏类型流行趋势的变化也证明SCE吸引了大量新用户。任天堂时代平台动作游戏是绝对主流，进入PS时代后，体育游戏开始崛起。PS事实上是体育游戏成长的黄金时期，大量体育迷成为PS用户，各种体育项目相关协会的授权、球员的实名登场、与真实赛季的配合……体育游戏的标准制作与经营模式在PS时代逐渐成熟，经历PS时代后，紧抓体育游戏类型的EA成长为全球最大的第三方游戏发行商，而SCE自身的989工作室开发的多个体育游戏系列也深入人心。虽然FC时代就已经出现了不少体育游戏，但直到PS时代，3D的游戏画面让体育游戏的真实度不断提高，体育游戏成为与动作游戏平起平坐的两大主流类型之一，是吸引新用户的重要法宝。

进入PS2时代后，电影游戏也成为吸引新用户的一个重要类型。只有不到四分之一的美国人拥有电视游戏机，但几乎所有美国人都是电影观众，电影游戏可以让影迷变成游戏机的潜在消费者。PS2时代随着画面的进化，电影游戏已经可以相当逼真地还原电影中的角色和场景，让玩家有更强烈的"操作电影"的感觉，因此电影游戏成为PS2的一股强大势力。过去在任天堂的2D时代很少有电影游戏能够达到百万销量，而PS2时代销量达300万以上的电影游戏不胜枚举，《哈利·波特》、《蜘蛛侠》、《指环王》等电影游戏都有超过500万套的惊人销量。多数电影游戏都是低龄向或家庭向游戏，以核心玩家的标准来看制作粗糙、游戏性差，但很多低龄用户只要看到能操作自己喜欢的角色就已经很满足。这类游戏通常可以多人玩，很适合家长与孩子或者孩子与伙伴之间同玩，THQ就是凭借《海底总动员》等一票低龄向3D动画电影游戏而一度成为美国第三大游戏软件发行商。

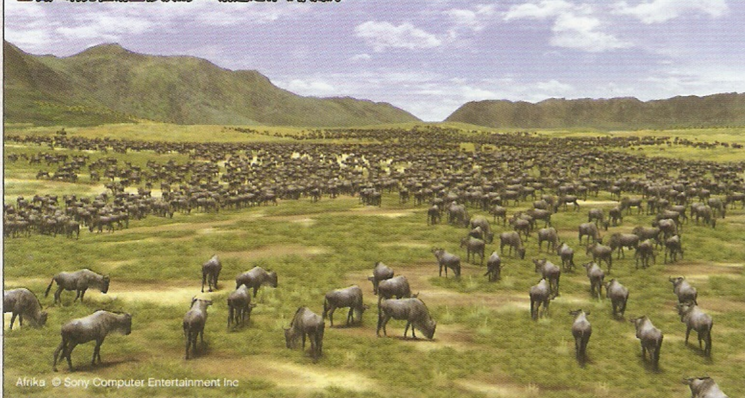


■极度恶搞的《捉猴啦！》还诞生了自己的动画版作品。

迈向主流阶段

低龄玩家是游戏产业成长的基础。虽然玩家的平均年龄在增长，但18岁以下人群永远是最容易接受游戏产品的消费群体，而且往往也是一个最容易赚取利润的诱人市场。任天堂能够长期保持高利润率的秘密之一就是因为它牢牢把持着低龄市场，因为低龄向游戏开发成本低，而且往往销量非常可观。据Pew Internet & American Life Project统计，美国有97%的儿童玩游戏，其中男孩为99%，女孩为94%。SCE从年轻人开始建立自己的用户群，当市场规模做大之后，SCE开始与任天堂争抢低龄玩家。除了第三方推出的电影游戏与低龄向游戏外，SCE一直在效仿任天堂打造自己的标志性卡通形象，PS时代有古惑狼、井上多罗、比波猴，PS2时代有瑞奇与叮当、杰克与达斯特，PS3时代有麻布仔，虽然他们的名气不如马里奥、皮卡丘等任天堂名角们响亮，但也证明了SCE打造卡通偶像的实力，这些游戏为PS系主机吸引低龄玩家立下了丰功伟绩。

无论是电影游戏、体育游戏还是低龄向平台动作游戏，都为打入主流人群、扩大核心玩家之外的游戏市场做出了贡献。但这些游戏归根结底仍然是属于传统游戏类型，在游戏的发展历史中早已有之，在漫长的发展历程中不知不觉得走向复杂化，平台动作游戏中的跳跃技巧、足球游戏中的阵型战术、电影游戏中的解谜探索，对于玩家来说这些可能都是自然而然的游戏设定，而对于那些从未接触游戏的消费者则显得晦涩艰深，普遍复杂化的游戏界面也在与非玩家拉开距离。游戏不像按两个钮就可以换台的电视节目，也不像塞张碟就可以坐在沙发上享受的电影，繁杂的操作与界面可能会让非玩家失去一探究竟的兴趣。如果完全迎合玩家的需求，只会让游戏越变越复杂，与非玩家们的距离越拉越大。久而久之，游戏产业将变成一个封闭的市场，很难再吸引新用户，另一方面玩家却在不断流失，产业规模只能不断萎缩。SCE早已看到这种迹象，与任天堂一样，SCE研发部也有一个专门研究各种新操作界面与硬件的特殊部门。前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森对于操作创新非常重视，他曾经多次前往日本总部要求大力推广新操作装置，通过简易的操作方式吸引非玩家。由哈里森率领的SCEE产品研发部陆续推出了《EyeToy》、《歌星》、《Buzz!》等简单有趣的全新游戏类型，在PS2趋近于市场饱和时，SCEE通过大胆的广告投放，用这些休闲向游戏大大延长了PS2的寿命。2005年后，欧洲已经成为全球的PS2主力市场，将各种休闲游戏与主机同捆销售获得了热烈的市场认可，当PS2在日本和北美已经陷入停滞时，在欧洲仍然保持活跃。目前PS2在欧洲总销量早已超过5000万，其中后1500万台左右的销量主要是依靠休闲游戏。



■名声响亮但销量惨淡的PS3话题之作《非洲》。

如果当年SCE日本总部接受了菲尔·哈里森的提议，全力发展《EyeToy》，用体感游戏让PS2重新焕发活力，那么游戏业的历史将会改写，Wii不至于如入无人之境般击倒PS3与X360，SCE也不会有如今的困境。PS3发售初期SCE延续了过去的战略，推出了《四季庭》、《潜水员的假日》、《非洲》、《审判之眼》等类型独特的创意小品。但如今的市场环境与过去不同，PS3的售价太高，非玩家与轻度玩家不会因为这些小作品而购买PS3。在高售价的前提下，PS3只有先紧抓核心玩家才是正道，SCE在这个阶段将资源分散于创意小品是本末倒置的表现。PS3初期缺乏核心级大作使其错失了很多市场机会，直到2008年后，PS3的大作供应才开始逐渐充实。



■PS时代的标志性形象——古惑狼克拉修。

根据索尼于8月初公布的数据，PS3的累计销量已经达到2380万台，预计年内可突破3000万。根据PS和PS2的经验，在主机销量超过3000万之后，轻度玩家将成为市场主力，主机将从初期的核心化阶段过渡到主流阶段。随着超薄PS3的到来，以及将随之而来的大幅降价，PS3主流化的最大障碍随之消失。预定2010年春季发售的PS3全新体感操作装置将成为PS3迈向大众化的重要标志，该装置据称在技术上将会"比Wii领先数个时代"，而在价格方面将比采用双摄像头的X360"初生计划"有明显优势。最重要的是，率先提出轻度玩家概念的SCE有开拓新市场的丰富经验，只要价格障碍被清除，PlayStation的品牌认知度与索尼集团行销网络的优势将会在主流市场中得到体现，SCE作品一贯的奇趣创意也可以在新款体感操作设备中获得更大的发挥空间。PS2是全球1.5亿人的选择，PS3也将成为主流之选！

主流中的传统势力——平台动作游戏

上世纪80年代初，《超级马里奥兄弟》等平台动作游戏征服了全世界的少年儿童，形象鲜明有趣的卡通角色、充满童话色彩的冒险世界、别有洞天的隐藏舞台……平台动作游戏就像一个在横卷轴上展开的童话世界，满足了低龄玩家的探索欲望，简单而直观的游戏方式也很容易上手。平台动作游戏成为FC时代最主流的游戏类型，之后世嘉的《索尼克》在16位机上延续了平台动作游戏的流行趋势。几乎所有游戏厂商都在打造自己具有标志性的平台动作游戏，并将其代表性角色作为自己的吉祥物。

进入3D时代后，《超级马里奥64》制定了平台动作游戏的新标准，但该类型游戏的一些主要特征仍然不变，例如充满卡通色彩的角色与游戏世界、在错落有致的平台间跳跃的游戏方式。虽然此类游戏的市场份额在不断降低，但仍然是最受低龄玩家欢迎的游戏类型，面向低龄玩家的动画电影游戏和具有卡通色彩的原创游戏大多采用了平台动作类型。

SCE从1996年开始以一款《古惑狼》杀入平台动作类游戏，之后又成功打造了《小龙斯派罗》，为PS赢得了大批低龄玩家，而古惑狼和小龙斯派罗这两个卡通形象也成为了PS时代的标志。其中《古惑狼》第一作与《最终幻想VII》美版同时期发售，



借圣诞的送礼传统，更受低龄玩家青睐的《古惑狼》销量长期高于《最终幻想VII》，在美国销量榜TOP20中保持了两年。适合圣诞商战以及能够保持长卖这两个特点表明了平台动作游戏的大众化特征，家长会因为《古惑狼》而送一台PS给孩子当圣诞礼物，同样也有可能因为看到PS有《GTA2》等暴

力游戏而改为购买N64。卡通向的平台动作游戏有助于塑造主机的健康形象，这也是任天堂主机总是更让家长放心的主要原因。此外，平台动作游戏的销售周期更长，因为它的购买者主要是对业界并不关注的孩子和家长，而不是只关心新作的核心玩家。由于多数平台动作游戏都是老少咸宜，因此硬件商在推出主机与游戏的捆绑套装时，更倾向于挑选平台动作游戏，对于圣诞期间把游戏机买来当礼物的消费者，这样可以节省单独购买游戏的钱，因此很有吸引力。

由于Vivendi抢走了《古惑狼》与《小龙斯派罗》的发行权，进入PS2时代后，SCE委托这两个系列的顽皮狗与Insomniac工作室开发了《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》，并且成为了PS2时代的吉祥物。这两个系列几乎每年都会在圣诞商战期间准时推出，是SCE面向低龄市场的主力作品。PS3发售后，由于价格较高，SCE很难将其打入低龄市场，愿意花500美元给孩子买一份圣诞礼物的家长毕竟不多。正是因为这样，SCE更加需要开发更高质量的平台动作游戏，提高对低龄玩家的吸引力。从SCE对《小小大星球》投入的巨大宣传力量就可以看出，平台动作游戏在索尼的主流战略中意义非凡。当PS3售价下调后，SCE的这些平台动作作游戏将会发挥更大的作用，PS3在圣诞的"送礼市场"上将会更有竞争力。


■曾与古惑狼齐名的小龙斯派罗。

《杰克与达斯特》系列

与"《古惑狼》系列"分道扬镳之后，顽皮狗工作室开始开发自己的原创新作。1999年3月，随着PS2的公布，顽皮狗工作室开始研发基于PS2的新引擎技术，为了展示该引擎的特征，他们创造了一个名为"Boxman"的角色，生动的表情变化让索尼的技术人员们印象深刻。这段技术演示后来演化成《杰克与达斯特》。

2001年末发售的《杰克与达斯特》给人最大的印象是角色表情生动，场景描画距离极为辽阔。此前即便是《最终幻想X》、《潜龙谍影2》等巨作在人物表情方面仍然相当死板，《杰克与达斯特》却让玩家看到了与典型好莱坞3D动画电影一样生动夸张的表情，而且目力所及之处均可抵达，不像过去的游戏那样用贴图或者雾化效果处理远景。生动的角色表情是从PS到PS2时代平台动作游戏最明显的进化之处。由于人物面部是最难以进行3D建模的部位，PS的绝大多数游戏都只能使用简单的贴图表现人物脸部。如果说PS让游戏人物从2D进化到3D，那么PS2则是将2D的人物脸部进化到3D，从此平台动作游戏向着3D CG电影的方向又迈进了一大步。《杰克与达斯特》销量达到320万套，成功顶替了《古惑狼》在PS时代的地位，而使用本作引擎技术开发的《瑞奇与叮当》与之并称为PS2的平台动作双雄。


■被PS3玩家期待已久的《杰克与达斯特 失落的边境》结果只是一款PS2/PSP游戏。

在PS2的《杰克与达斯特》三部曲完结后，顽皮狗又开发了一个赛车游戏性质的《杰克X 战斗竞速》，由于反响不佳，顽皮狗开始转而开发另一款原创新作——这就是后来的《未知海域》。之后由顽皮狗分离出来的Ready at Dawn工作室接手"《杰克与达斯特》系列"，在PSP上推出了销量与评价俱佳的《达斯特》。由于顽皮狗正尽全力开发PS3的战略级超大作《未知海域2》，最新作《杰克与达斯特 失落的边境》交给High Impact Games开发，索尼不敢冒险由其他工作室将该系列进化到PS3时代，因此该作仅为PS2/PSP版。顽皮狗工作室的Evan Wells曾经表示"完成了手头上的工作后将会考虑《杰克与达斯特》新作"，也许《未知海域2》之后他们的下一个游戏将会是真正的次世代《杰克与达斯特》。如今顽皮狗工作室已经是对PS3机能最了如指掌的游戏开发团队，由他们亲自打造的PS3《杰克与达斯特》令人期待！



《瑞奇与叮当》系列

诞生于2002年的《瑞奇与叮当》是索尼爱将Insomniac公司继《小龙斯派罗》之后的又一巨献。与《小龙斯派罗》相比，充满幽默元素的《瑞奇与叮当》吸引的年龄层更广，早在系列第一作的市场调查期间，Insomniac公司就已经发现不仅《小龙斯派罗》年龄的玩家对该作非常喜欢，而且中学生与18岁左右的少年也有非常积极的反响。Insomniac总裁Ted Price说："这是一款面向大众市场的游戏，是适合所有人的游戏。"

《瑞奇与叮当》的前身是一款名为"带棍女孩"（Girl with a Stick）的游戏，该作开发6个月后才改为《瑞奇与叮当》。事实证明，《瑞奇与叮当》确实是一款对低龄玩家极具吸引力的游戏，虽然初期销量并不是很高，但是保持了大众型游戏的长卖特征，最终销量达到了300万套。此后该系列在索尼系主机上几乎是每年一作，除了2006年Insomniac由于忙着开发《抵抗》而使得新作缺席外，每年秋冬之际都会有《瑞奇与叮当》的新作准时驾到。2007年后该系列延伸到PSP平台，同样也保持每年一作的推出速度，并且销量出众。2007年10月发售的《瑞奇与叮当 未来毁灭器》是PS3的第一款独占平台动作游戏，虽然在美国首周销量只有6.7万，但之后在欧美两地都保持着每周两三万的销量，最后总销量达到了150万。由于PS3的家庭向游戏较少，很多零售商都推出了将本作与PS3同捆的套装。

《瑞奇与叮当 未来毁灭器》是史上画面最出色的平台动作游戏，拥有最接近于皮克斯3D动画电影级别的游戏画面，带给玩家一个美丽鲜活的奇妙冒险世界，这是吸引低龄玩家的一个重要卖点。由于《杰克与达斯特》继续缺席，今年圣诞商战期间《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》将继续担当PS3家庭化、大众化推广的重任。本作将会是系列"未来篇"的终结，加入了时空旅行、操作时间等新要素，可以从不同时空中呼唤出最多4个叮当用于解谜。本作更加重视太空战斗和探索，通过瑞奇的新道具"飞行靴"可以在空中飘浮。目前SCE已经与多家合作零售商展开多重宣传活动，在不同商家订购本作可以得到不同的赠品，随着PS3低龄玩家的增多，《未来时空裂缝》相信可以在较长的销售周期中获得更高的销量。

《小小大星球》

“《小小大星球》是我们这一代的《马里奥》，二三十年后，你会告诉你的孩子，当年你有幸玩着这款游戏长大，那将会是你绝对不愿错过的体验。”《小小大星球》FANS站LBPCentral记者Confused Cartman的这番评价高度概括了《小小大星球》作为一款新生代平台动作游戏的非凡意义。游戏发售前，Media Molecule联合制作人Eric Fong说：“我们的目标是所有人！”

过去索尼虽然打造了不少的标志形象，但不是像古惑狼那样替他人做嫁衣，就是像杰克、瑞奇等角色一样影响力有限，索尼缺少一个真正家喻户晓的形象。索尼希望《小小大星球》的麻布仔能够成为这样一个标志性角色。过去索尼的各种吉祥物名气始终有限的原因是出镜率还不够高，无论是马里奥、索尼克还是皮卡丘，除了在自己的主系列游戏中亮相外，还要在各种关联作品以及动漫甚至电影中露面，只有用最多的作品覆盖最广的人群才能提高知名度。具有“万金油”性质的麻布仔就是为了跨作品出镜而诞生的角色。

《小小大星球》原名为《手工世界》(Craftworld)，是一个以物理效果为基础的2D横卷轴游戏，主人公暂名为“黄头先生”(Mr. Yellowhead)。开发商Media Molecule本来对这款相当简单的游戏没有多少信心，他们获得了向前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森进行演示的机会，结果原本只安排了45分钟的演示足足持续了3个小时。哈里森对这款游戏充满兴趣，而且对Media Molecule创始人Alex Evans简单提到的“用户创建”概念十分赞赏。这次演示后，哈里森表示索尼愿意提供充足的资金开发该作，条件是其知识产权完全归索尼所有。即便如此，Alex Evans仍然对该作能否为大众所理解和喜爱感到担忧，而且对索尼的支持度到底有多高也一无所知——直到2007年3月举办的游戏开发者大会。在该展会召开的几天前，Evans才知道《小小大星球》将成为哈里森基调演讲的一个重要部分，他这才意识到索尼对该作的重视程度远远超出了Media Molecule所有人的想像。


■麻布仔的原型——黄头先生。


■最初的“黄头先生”演示关卡被玩家精确还原。

在GDC2007的成功展出之后，《小小大星球》成为整个业界的焦点话题，索尼见反响强烈，也开始为之投入大量宣传预算。面向主流的游戏需要有面向主流的大面积持续宣传，这是索尼从任天堂身上学到的经验。索尼为《小小大星球》投入了有史以来覆盖面最广、最为持久的广告战，将其定性为“PS3头号大作”。媒体也对这样的创意之作非常配合，众多媒体给出满分评价。然而它在美国发售首周的销量只有11万套，立即引来了无数人的冷嘲热讽，认为这是索尼有史以来败得最惨的游戏。而实际上，这只是从传统游戏的角度来看待《小小大星球》，能否持续热销才是此类游戏成功与否的标准。《小小大星球》发售十周、圣诞节已经过完之后仍然可以保持13万左右的周销量，这就和任天堂的《Wii Fit》等游戏一样，证明在游戏销售后期获得了很多轻度玩家的青睐。目前为止本作销量已经超过230万。



■《小小大星球》的《MGS》关卡包大受欢迎。

《小小大星球》也开创了一个可以让索尼名利双收的全新商业模式。该作发售之后，每段时期的热点游戏都会推出一个《小小大星球》的服装或关卡套件，让玩家可以做出自己的《潜龙谍影4》、《最终幻想VII》等关卡，这些付费内容不仅为索尼与第三方增加了收入来源，而且也可以让麻布仔的形象借助各种名作保持高曝光度。诞生不到一年的麻布仔已经成为PS3的形象代表，它的可爱憨厚有助于提高PS3对家庭的亲和力，不至于像X360那样因为成人形象根深蒂固而在家庭化推广中备受制约。《小小大星球》还有很大的跨平台推广空间，可以利用索尼电影的资源制作动画与电影，提高麻布仔的社会认知度，并通过玩具、各类商品授权等方式将麻布仔打造成家喻户晓的角色。

东方的创意——SCEI的休闲游戏

在充满续作的游戏业界，SCEI的存在可以说是一个异类。与美国的SCEA和欧洲的SCEE不同，作为日本总部的SCEI更注重于打造原创新作，除了《GT赛车》、《大众高尔夫》等屈指可数的游戏系列外，SCEI的多数作品都是原创游戏。当多数公司集中大批人力物力开发系列化作品时，SCEI却将资源分散到大量的创意休闲游戏。由于项目太分散，这些游戏不仅开发规模较小，而且能够得到的宣传预算非常有限，因此很多小型游戏都是静悄悄地公开，然后静悄悄地发售，不少独具创意的佳作就这样被悄悄地埋没。在需要有大制作推动主机销量的初期阶段，SCEI的这种原则只能造成资源浪费、能迅速提高主机销量的游戏不断延期，不过在主机已经成熟、拥有了足够多的用户基础时，SCEI这种广撒网的手段有可能会诞生一些获得意外成功的游戏，诞生于1997年PS巅峰之时的《大众高尔夫》就是SCEI最具代表性的休闲游戏，堪称日本的国民级高尔夫游戏。

《大众高尔夫》初代由当时SCEI的爱将Camelot公司开发，这家公司的创始人高桥兄弟曾经是《勇者斗恶龙》多部作品的主力制作人，PS初期RPG名作《Beyond the Beyond》也是出自他们之手。1995年开始迷上高尔夫的高桥兄弟有感于市面上的所有高尔夫球游戏无论真实度与游戏性都很差，于是产生了开发一个高尔夫球游戏的念头，他们找到了曾为Enix开发过高尔夫球游戏的村守将志，为PS开发了一款《大众高尔夫》。该作的操作简单易懂，同时又极具专业性与真实性，因此得到了SCEI的重视。该作于1997年7月发售



后，初期反响并不强烈，之后在SCEI的宣传下持续畅销，成为了SCEI的又一款百万大作，最终全球销量居然达到了260万套。此后《大众高尔夫》的团队从Camelot脱离，在SCE的资助下成立了Clap Hanz，从此专门为SCE打造"《大众高尔夫》系列"。

《大众高尔夫》是PS的家庭向游戏代表，简单有趣的多人模式使其成为朋友和家庭聚会的首选。更加难得的是，该系列保持了SCEI多数作品无法实现的长久生命力，进入PS2之后更加活跃，其中《大众高尔夫3》销量达到了262万套。到PS3的《大众高尔夫5》发售时，该系列的累计销量已经超过了1000万套。与过去一样，《大众高尔夫5》是一款面向大众的主流型游戏，SCEI为其投放了覆盖规模相当庞大的广告，仅特别制作的广告中就使用了5万颗高尔夫球，这些高尔夫球使用后赠送给日本的50多所中学和大学高尔夫球部当作礼物。由于PS3在日本装机量有限，《大众高尔夫5》发售后没有像过去那样突破百万销量，但是仍然以40万套的销量成为2007年日本最畅销的PS3游戏，迄今为止，本作在日本的累计销量已经达到49万套，美版也有22万套的销量。

Clap Hanz的游戏以"大众"为特征，系统简单而又充满深度，有很强的耐玩性。除了《大众高尔夫》之外，Clap Hanz还开发了《大众网球》和PSP的最新作《大众的爽快》。以Clap Hanz对大众化作品的深刻理解，可以想像，今后随着PS3新型体感操作设备的推出，Clap Hanz将成为主要开发力量之一，体感操作的《大众高尔夫》、《大众网球》也许会为高尔夫和网球游戏带来一场新的革命，而《大众的爽快》应该是Clap Hanz开发休闲合集型游戏的一次探索，真正的目的是为PS3制作体感游戏合集积累经验。

SCEI的日本工作室规模远大于Clap Hanz和Polyphony Digital，但自从PS3发售以来，SCE日本工作室几乎没有做出任何成绩。美国《游戏开发者》杂志于2009年7月发布的2009年游戏开发商排名中，过去曾风云一时的SCE日本工作室排名跌落到38名，甚至还比不过TOSE、Atlus等二三线开发商。其实SCE日本工作室与任天堂有很多相似之处，从《捉猴啦！》到《啪嗒砰》、《乐克乐克》，SCE日本工作室的游戏总是充满轻松创意，可惜营销与市场定位的差别造成二者的天壤之别。SCE不愿意像任天堂那样用数千万甚至上亿美元宣传一款游戏，很多时候是将适合主流大众的休闲游戏小规模地在核心玩家中做宣传，以至于《啪嗒砰》之类玩法简单而令人上瘾的游戏只能在少数偶然接触到的玩家中传为美谈，商业潜力没有得到挖掘。其实以SCE日本工作室的作品特征，只要参考SCEE在大众市场的经营策略，完全有可能是另外一种局面。SCE日本工作室需要经营与游戏开发制度的整体改革，不仅在市场宣传和营销方面要走向主流，游戏项目也要更集中。SCE日本工作室的创意天马行空，在PS3上的多款游戏都是毫无关联的创意小品，索尼无法为这些数量繁多的游戏全部采取高规格的广告攻势，因此无法在宣传方面形成规模优势，也很难用区区几个小品级游戏吸引轻度用户购买主机。SCE日本工作室可以借鉴任天堂打造系列炼脑游戏和健身游戏的做法，抓住PS3新型体感操作系统的摄像头动作感应特征，打造类似于"触摸世纪"的新品牌，让众多发挥摄像头体感创意乐趣的游戏共享该品牌的统一宣传炒作，让大规模的宣传可以覆盖到更多小品级游戏。只有这样才能将SCE日本工作室的创意从过去的散兵游勇凝聚成一支强大的正规军，为PS3的主流之路披荆斩棘。



改变命运的魔棒

"多数人对它的精确度确实非常吃惊，简直是精确到吓人了。军队早就有类似的技术，很多科研人员也看过这类东西，但是一个消费级设备居然也有这样的精确度——所以开发商们都被吓了一跳！"

——SCEE开发商服务部主管Kish Hirani

"它比Wii领先了一个时代，或者说好几个时代。"

——SCEE研发部副总裁Paul Holman

E3 2009期间，被业界称为"魔棒"的PS3新体感操作系统演示并没有获得太大的反响，原因是一天前微软的"初生计划"以其匪夷所思的惊人演示吸引了所有人的眼球，以至于索尼的"魔棒"演示相比之下显得有些落后。正当人们感叹索尼在体感技术之争中又要落后时，一个多月后英国布莱顿召开的Develop Conference期间，索尼的又一次演示让人们隐隐感觉到"魔棒"的魔力绝不简单，E3的演示只不过是冰山一角。与存在"忽悠"嫌疑的"初生计划"相比，已经研发了至少5年的"魔棒"技术可能会在感应精度与性价比方面有更大的优势。

2001年的游戏开发者会议中，Richard Marks博士发表了主题为"在游戏中使用视频输入"的演讲，那时他预告了游戏发展的未来："我们正处于游戏操作界面革新的关键时期，因为过去几年来画面进化已经走入了瓶颈，而操作界面正在限制我们于虚拟世界中获得的乐趣，只有使用更简单的界面才能吸引更广的用户。"

为了这个目标，Marks设计了一套通过摄像头实现体感操作的游戏系统。Marks自幼便与游戏结下不解之缘，童年时，他的父母曾经开了一家游戏店，经营雅达利、Colecovision等游戏机，那时Marks的任务就是向顾客演示游戏。少年时，Marks开始用自己粗浅的编程知识制作游戏。后来Marks进入麻省理工学院主修计算机工程，后来改学航空电子，并进入斯坦福大学太空机器人实验室获得了博士学位。在实验室期间，Marks研究了能够追踪鱼群并探测周围环境的海底摄像头。1999年3月，Marks一时兴起参观了游戏开发者大会，当他看到PS2的强大性能时灵机一动，突然想到用自己研究的摄像头图像处理分析技术可以实现全新的游戏玩法。Marks说干就干，那一年他放弃了自己的研究员生涯，加入了SCE。之后他成为SCE特殊项目经理，他的研究引起了菲尔·哈里森的重视，这款本来被Marks命名为iToy的装置被哈里森更名为EyeToy。

2003年EyeToy发售后以其轻松有趣的游戏特性吸引了很多从未玩过游戏的消费者，2个月内销售了200多万套。当时索尼推出的"XX上电视了！"系列广告给人留下深刻印象，让玩家出现在电视中，用自己的身体进行操作，这种新奇简单的概念让很多老奶奶们也跃跃欲试，EyeToy成为欧洲最流行的聚会型游戏。EyeToy取得的热烈反响让Marks大受鼓舞，他率领的特殊项目团队开始探索EyeToy的全新应用前景。

EyeToy开创了摄像头游戏的先河，但它最大的缺陷是只能识别二维平面上的动作——EyeToy摄像头是将拍摄到的图片进行逐帧分析，通过识


■EyeToy摄像头的发明者Richard Marks博士。



Richard Marks在E3展中演示了PS3的“魔棒”。

别不同帧之间的图像变化来分析玩家的动作，玩家的动作事实上被转化为二维的图片，就像皮影戏里的人物动作一样，无法探测到纵向的动作变化。为了弥补这个缺陷，Marks设计了一个顶部带有圆球的棍状控制器，发光的圆球相当于玩家在纵向位置的定位器，根据圆球与摄像头相对距离的不同，摄像头拍摄到的球的大小就会稍有不同，这样就可以通过画面中球的大小判断其纵向位置，让EyeToy的体感侦测从2D进化到3D。Marks用这种原理设计了一个名叫“女巫Misho”的技术演示DEMO，玩家可以用带球的控制器与画面中的女巫玩耍——这个演示DEMO后来演化成《Eyepet》，而光球控制器变成了“魔棒”。2005年2月，Marks在DICE峰会中演示了EyeToy改良型技术的一些新DEMO，这次演示无论是技术的新奇程度还是创新性都丝毫不比如今的4年后的“初生计划”逊色。可惜Marks研究的这些技术生不逢时，虽然菲尔·哈里森对之极为赞赏，并建议日本总部全面推广EyeToy新技术。然而久多良木健已经将全部资源用于PS3，日本总部的多数高层也认为EyeToy这种另类操作装置成不了大气候。结果领先于时代的现成技术被白白搁置，直到4年后Wii证明了体感技术将成为未来的主流，索尼才将尘封多年的技术重新挖了出来。

对体感技术的未来缺乏信心让索尼白白错过了先机，不过多年来的技术积累使其能够迅速做出成熟而可靠的体感装置。与2008年才开始研究“初生计划”的微软相比，经验丰富的索尼能够更快地追赶体感潮流。SCEE开发商服务部主管Kish Hirani表示索尼早已为第三方准备了丰富的资源库，“初生计划”演示中出现的面部识别、全身体感操作、语音识别等功能PS3的“魔棒”同样能够实现。自从PS3专用的PS Eye发布以来，SCEA官方博客中曾多次发布了利用PS Eye实现的一些独特玩法，例如将现实中的玩具变为游戏里的坦克，让画出来的汽车“活”过来……这些技术将应用于今年秋季的PS Eye大作《Eyepet》。

销量超过2000万套的《任天狗》已经证明宠物育成游戏具有不可估量的主流化市场潜力，而《Eyepet》在虚拟宠物互动方面可以说是《任天狗》的超级进化。游戏中超可爱的宠物猴能够感觉到周围的环境，与摄像头拍摄下来的画面进行互动，例如你可以将小球弹向桌子或地板前方，这样屏幕中桌子或者地板上的小猴子会立刻躲到一边，还会好奇地绕着球左右打量。宠物猴还会对玩家的动作或声响做出反应，例如你可以对着它挠痒，如果你在它右方突然大声拍手，它会吓得跳起来并逃向左方。你还可以用摄像头将玩具飞机或者画出来的汽车“扫描”到游戏中，宠物猴会驾驶玩具汽车，甚至坐上飞机在空中翱翔。除了无法让玩家亲手摸到宠物猴外，《Eyepet》可以说已经做到了虚拟宠物的极致，它可以成为父母送给孩子的最佳圣诞礼物。

PS3的“魔棒”将于2010年春季问世，预计能够比微软的“初生计划”提前半年。EA、Koei Tecmo等公司已经明确表示对该装置“很感兴趣”，SCE自身重视创意的优良传统也将借助“魔棒”得到最好的表演舞台。在此之外，索尼可能还有其他惊喜等待玩家。Wii之所以没有像很多专家预测的那样让人们的好奇心很快消散，一个很重要的原因是任天堂通过平衡板、MotionPlus等附加装置不断吸引新的人群。而索尼在“魔棒”之后也有可能再推出可与之配合的其他趣味操作装置。鲜为人知的是，自从EyeToy诞生后，SCE研发部设立的界面研发组制定了四大界面研究领域，除了摄像头技术外，其他三种分别是：触感模拟、惯性技术与音声控制。这两年来索尼的各种体感操作设备专利不断曝光，很明显索尼对正在来临的操作革命已经有全方位的部署。十几年前索尼将技术落后的SFC光碟机改造成性能强大的PS，并夺走了任天堂经营十几年的游戏帝国，之后任天堂在类比摇杆、振动包等方面的创新都被索尼的技术取而代之。虽然如今Wii处于绝对强势，但动作感应精度差等缺陷仍然处处显示任天堂技术力的落后，当技术更成熟、成本也不高的竞争产品出现时，Wii难免给人以“只是过渡产品”的印象，风云一时的任天堂也难保不会有重蹈覆辙的一天。体感之争明年才正式开打，任天堂赢了一场没有对手的开局，不代表能赢到最后，体感标准最终鹿死谁手犹未可知。



《Eyepet》将会成为你的家庭新成员。

附录 索尼领先世界的体感技术

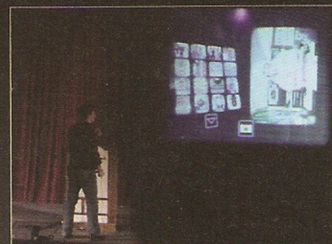
2005年2月召开的DICE峰会中，EyeToy发明者Ricard Marks演示了索尼研发的一系列体感控制技术。即使是以如今的眼光来看，这些技术仍然是极具前瞻性，其中有不少操作概念至今仍未被实现。以2005年的业界技术水平，Marks演示的这些概念技术完全是超越时代的，任何一个参加过这次演示的观众想必都会对“索尼抄袭体感技术”的论调嗤之以鼻，因为索尼早就拥有了走在时代前沿的体感技术。可惜的是，当时业界还没有体感技术将成为主流的意识，DICE峰会本身的业界关注度也非常有限，因此Marks这次本应被历史铭记的技术演示几乎被整个业界淡忘。

头部跟踪技术

这种技术让摄像头跟踪定位人体头部的移动状态，通过头部移动即可控制镜头。例如Marks博士将球赛的画面定格，然后转动头部，镜头就会跟着转动，从多种角度展示球员的动作。将这种技术应用FPS游戏中，你再也不需要用右摇杆笨拙地控制镜头，只要稍微转一下脑袋就可以让镜头跟着移动，而在《MGS》中，你只要侧个头就能让斯内克从墙角中探出头来观察前方的情形。当时Marks表示这种技术需要耗费PS2至少20%的处理性能，没有哪个开发商愿意将宝贵的处理能力花在这上面。不过对于如今的PS3来说，消耗这么一点处理能力完全不在话下！

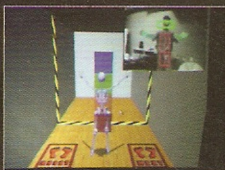
少数派报告

看过电影《少数派报告》的玩家应该都记得汤姆·克鲁斯戴上一副特制手套后，直接用手在屏幕前托拽操作的一幕。Marks用EyeToy将这一幕重现。在手上涂了一层反射材料后，就可以反射摄像头LED灯发射的光线，摄像头接收到这些反射光



▲Marks博士展示了《少数派报告》那样的界面操作方式。

线后，就可以计算出手部各部位的空间位置。Marks在演示中用手打开了一个照片夹，然后把照片"抓"了起来拖到屏幕的另一边，抓住照片时还可以将照片旋转。Marks表示这种距离测量可以"精确到像素级"。Marks也提出了未来将用红外线测量距离的构思——这正是如今"初生计划"所采用的技术。


▲Eyetoy早已实现1：1的动作感应精度。

■全身体感

如今任天堂与微软不断强调的"1：1体感精度"在Marks的这段演示中已经实现。通过特殊涂料的辅助，Marks可以用自己的身体控制画面中的骷髅做出相同的动作，Marks控制骷髅出拳击打房间中的物体，反应十分灵敏。

■掌机摄像头

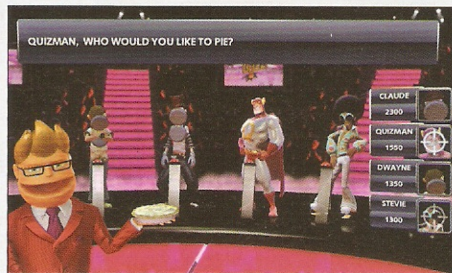
Marks的演示中还包括摄像头在PSP上的应用前景，其中有一段演示令人不寒而栗。例如在你的餐桌上放了一个涂有反射材料的标记之后，装在PSP上的摄像头就能将餐桌识别为一个物质实体，这时你将摄像头对准咖啡桌，画面在PSP屏幕中呈现——在你家的餐桌上赫然坐着一个鬼气森森的女孩冲着你笑……《零》的粉丝们看到这里是不是开始热血沸腾(冒冷汗？)了呢？

风暴之眼

2008年中，平井一夫在PS3官方博客站Threespeech的采访中说，SCE正重新评估花钱收买第三方独占游戏的怀柔政策。大约半年后，SCEA宣布成立Pub Fund基金。这主要是为PSN准备的一个基金，小型游戏工作室只要为PSN开发独占游戏，就有机会获得SCEA的资金援助，SCEA会帮助开发商发行和营销。SCEA内部成立了一个评估委员会，对开发商提交的创意进行评估，脱颖而出的开发商可以与SCEA进一步探讨细节。与此同时，SCEE在欧洲各地开展了"Get in the Game"创意大赛，个人与团体均可参加，获奖的创意可以得到1万英镑奖金，而且还有机会制作成完整的游戏在PSN上发行，与SCEE共享游戏销售收入。种种行动迹象表明，索尼正在为2010年开始的主流战略积聚实力。

自从陷入财政困境以来，索尼早已放弃了与微软争夺大作独占权。虽然传统大作可以大大提高主机销量，但独占费用高昂，而且当主机进入主流化阶段后，传统独占大作的硬件销量推动力将逐渐削弱。索尼、微软、任天堂都希望通过操作革命争夺潜力无限的非玩家消费群体，任天堂仍然主要依靠自身的创作力量，微软将继续收买第三方为其"初生计划"效力，而索尼希望通过集大众之力出奇制胜。

自从PS3销量突破2000万之后，过去对PS3不冷不热的几家主要第三方发行商已经开始对PS3和X360完全平等对待，无论是PS3还是X360，第三方发行商的独占大作都越来越罕见。在第三方游戏阵容趋同的情况下，索尼自身的游戏开发实力以及凝聚小开发团队力量的休闲游戏培育计划将在未来的主流之争中尽显优势。第三方名门大厂虽然游戏开发实力强，但对于创意制胜、开发规模普遍较小的休闲游戏，EA、SE这类豪门不见得比躲在车库里写游戏的黄毛小子强多少。多数第三方习惯了传统大作的开发，无论是在创意构思还是游戏制作流程中，都很容易在不知不觉间走向传统游戏的套路，因此自NDS带来休闲游戏革命已经有5年的今天，多数第三方发行商仍然无法摸索到休闲游戏的成功之道。而索尼借助社会大众的创意力量，更容易打破传统，开发出普通游戏制作人想像不到的游戏。而且由于索尼的创意与人才征集没有任何限制，只要有好点子，各行各业各种年龄的人均可参加，他们可以从各自的生活经历中萃取游戏创意，而这些贴近大众生活的创意更容易为主流消费者所接受。宫本茂从园艺爱好中创作了《皮克敏》、从减肥兴趣中想到了《Wii Fit》，善于从生活中寻找灵感的普通业余爱好者们也同样有可能迸发大师级的创意。



▲风靡欧洲的问答游戏《Buzz！》。

SCE不缺创意，缺乏的只是经营创意的魄力与经验。SCEE近年来的成功很值得SCEA与SCEI借鉴。SCEE主打的三大休闲系列《EyeToy》、《歌星》与《Buzz！》都风靡欧洲，各自都有千万以上的销量。SCEE敢于对看似简单的休闲游戏投入巨资宣传，并且能够有针对性的进行市场推广。例如与《谁想成为百万富翁》等电视问答节目类似的"《Buzz！》系列"如果是在SCEI可能永远不会有出头之日，而SCEE却独具慧眼，将其打造成欧洲最流行的家庭同乐与聚会型游戏。迄今为止该系列已经推出十几款游戏，分别围绕体育、电影、电视、音乐、校园等大众题材，历年来多次获得英国电影电视艺术协会(BAFTA)的"最佳休闲游戏奖"。

《歌星》是SCEE的又一个成功主流化商业运作案例。SCEE敏锐地察觉到卡拉OK这种在亚洲流行已久的活动正逐渐风靡欧洲，因此不仅在各种音乐节目中穿插广告，而且联合MTV电视台举办《歌星》歌唱大赛，让所有普通人都有上镜的机会。各类妇女与少女杂志中都出现了该作的连续报道，女性成为"《歌星》系列"的主力消费人群。

对休闲市场有丰富经验的SCEE将成为未来PS3走向大众化的主力，以SCEE研发的"魔棒"为旗舰，PS3的休闲风暴将从欧洲开始吹向日本和美国。SCEI与SCEA已经各自准备好自己的创意军团迎接这场休闲革命。虽然PS3在围绕核心玩家的第一局战役中处于下风，但对于下一场决定胜负的主流之战，索尼将会让世人看到他令万众倾心的大众魅力！



□《歌星》对年轻女性有无穷魔力。

文 Delphi 美编 一刀



硬盘里的次世代
PSN游戏和它的开发者们

试想一下，一个从车库起家，由两三名业余游戏开发者组成的制作组，既缺乏名气，又没有资金，只是怀着满腔激情和创新动力投入到游戏产业的巨大洪流中，你很可能会对他们能否取得令人信服的成功持有疑问，不过，他们却有办法令饱尝次世代游戏大餐的玩家乐此不疲。

比如，在一个炎热、安静、懒洋洋的午后时光，一群年轻人在家中聚会，此时，那些紧张激烈、令人血脉贲张的大作显得有些不合时宜，还有没有其他方式让我们感受纯粹的游戏乐趣——顺便还能扩充一下奖杯收藏？答案无疑是PSN游戏。相比《杀戮地带2》或《生化危机4》这样的次世代明星，无论在容量还是内容上都不可同日而语的PSN游戏，往往被定位于休闲小品。不过，就像颇具亲和力的邻家女孩，我们还是会忍不住一睹芳容。对于喜爱PSN游戏的玩家而言，如同置身于五彩斑斓糖果店的小孩子，只要一会儿工夫，就可以焕发年轻、自然的活力。事实上，次世代不仅及于蓝光光驱开启的那一刻，PS3的硬盘中同样拥有一个精致的次世代舞台，朴素但乐趣十足。

无须漫长的开发周期，也没有高昂的预算，PSN游戏较小的风险和成本，以及可预期的盈利前景，促使游戏开发者将主要精力投入到游戏的内核上——这意味着坚持独有的风格，不用再费力迎合市场，也意味着回归游戏性，不再刻意花哨或卖弄。在这里，一个人就能够创造令人瞩目的市场成功，一款游戏可以在发售当天收回成本，当然，也有可能因此断送一家游戏公司的未来。这将是一场见仁见智的较量，对于PSN游戏开发，有些公司视其为救命稻草，有些公司将之定位于迈向成功的跳板，另一些公司则倾注了大量心血，取得了快而辉煌的成就。审时度势者把握自身命运，奋勇向前者占得发展先机，而盲目冒进者也会遭遇惨痛失败。表面上看，他们受到市场变化的左右，但实际上取决于公司的自我态度以及开发能力。无论如何，PSN游戏代表着当今游戏产业的一种发展方向，开发者在努力提升这一模式的内在价值和魅力，至关重要的一点是，现在，他们还在不断壮大之中。

Titan Studios

所在城市 美国西雅图 成立时间 2006年

代表游戏 《胖公主》


■Titan Studios的办公区。

2008年11月，Epic Game中国公司宣布收购Titan Studios，这是一家位于美国西雅图的小型游戏制作公司，它的前身是Darkstar Industries，核心成员来自暴雪、育碧、Epic Games和Lionhead制作室。值得一提的是，由中国分公司而非美国总部出面收购，堪称Epic Games一次颇具战略眼光的精心布局。事实上，Epic Games中国公司不仅肩负着虚幻3引擎在东南亚市场的授权工作，同时还在全球范围内提供3A级的高质量外包游戏开发服务，考虑到时差因素，收购一家美国游戏公司，可以保证Epic Games中国公司为欧美客户提供全天候的技术支援，而且作为一家中国公司，在收购成本和风险方面无疑会更低一些。据悉，Titan Studios目前有多款尚未公开的基于虚幻3引擎的游戏项目处于开发之中，其中包括一款大型角色扮演类网络游戏。



在去年E3展上，SCEA在新闻发布会上宣布了由Titan Studios操刀制作的PSN独占游戏《胖公主》(Fat Princess)，这款以酷爱吃蛋糕，身材圆嘟嘟的胖公主为主角的作品，令Titan Studios在游戏业声名鹊起。一举囊获了多项E3大奖，风头直指《小小大星球》，Gamespot、IGN和Gamespy等游戏网站纷纷授予其最佳下载游戏奖项，《Gamepro》杂志甚至将它评选为2008年度E3最佳参展游戏之一。《胖公主》毫无悬念的成为本年度PS3平台上最重要的PSN游戏之一，而索尼也在各种场合不遗余力的宣传，甚至数度更改游戏的发售日期。有趣的是，《胖公主》的标题和游戏内容曾引发一些女权组织的抗议，他们认为游戏要求玩家喂饱公主并使她不断增肥的设定，对女性缺乏尊重。Titan Studios的艺术主管James Green幽默的回应："如果他们知道设计它的概念艺术师是一名女性，不知道会让整个事件变得更好还是更糟糕？"

充满童趣，画风类似《塞尔达》的《胖公主》，在鲜血和战斗处理上却保持了鲜明的成人风格。游戏融合了战略、动作、解谜和团队协作等诸多元素，玩家分为两个阵营相互对抗，任务目标是从对方的城堡中解救公主，在这个过程中，要不断给敌方公主吃蛋糕，增加她的体重，让对手的援救行动变得更加困难，而我方也要齐心协力，相互配合才能获得战斗的胜利，成功搭救公主。游戏包含八个风格迥异的关卡，玩家可以选择工人、战士、弓箭手、魔法师和祭司五种角色。与那些容量动辄数十GB的蓝光游戏相比，《胖公主》在游戏系统和战略深度上并不落下风，讲究团队协作的公主救援战相当出彩，充分展现了顶级PSN游戏的应有素质。除了单人模式外，游戏还支持最多32人联机作战，以及手柄震动功能、全球排行榜和奖杯系统。《胖公主》已经在7月30日全球同步发售，并推出了中英韩合版，这款作品无疑是今年PSN游戏销量冠军的有力争夺者之一。


■《胖公主》的画面靓丽清新，却包含了很多成人元素。

Game Republic

所在城市 日本东京 成立时间 2003年7月1日

代表游戏 《黑雾》、《玩具屋》、《卡坦岛》

兼任日本著名游戏教育机构休曼游戏学院院长的冈本吉起，一直对日本和欧美游戏开发者日益拉大的技术差距感到忧虑，他曾号召日本从业者："从现在就开始奋起直追。"事实上，由其创立的"游戏共和国"同样经历了从黯然神伤到豁然开朗的发展历程。几款次世代作品的开发过程跌跌撞撞，市场反应低迷，然而蓬勃发展的PSN游戏，为游戏共和国指明了努力的新方向。《黑雾》(Dark Mist)是他们开发的第一款PSN游戏，主人公光之战士阿迪米斯为了阻止黑暗之王复活，要在黑暗蔓延的迷宫中打败虎视眈眈的敌人。游戏五光十色的弹幕和俏皮可爱的人物造形颇具特色，不过由于整体难度不低，中途又无法存档，还是引发了玩家不满。


▲冈本吉起自从成立"游戏共和国"以来事业并不顺利。

这次挫折为经常处于喧嚣和热络之中的游戏共和国带来了一些清醒感，尽管PSN发展顺风顺水，但并不意味着游戏开发商可以在这里取得轻而易举的成功。经过潜心研发，他们的第二款PSN游戏《玩具屋》(Toy Home)终于取得了预期的成功，这是一款充满童趣的Q版赛车游戏，依靠六轴感应控制赛车的方向与甩尾，模拟真实物理反应的碰撞、移动、弹跳和倒塌等效果，结合游戏营造的色彩缤纷的玩具世界，很容易将玩家拉回童年的美好时光。今年初，游戏共和国正式宣布建立以桌面游戏为主的新品牌Board Game Republic，随后推出了PSN游戏《卡坦岛》，这款作品取材自德国著名的桌面游戏，四名玩家在卡坦岛上竞争王者宝座，而且游戏本身并非是XBLA同名作的改编作品。预计本财年游戏共和国还将把《Shadow Hunters》、《Owner's Choice》、《Trick&Treat》等经典桌面游戏搬上PSN平台。


■游戏共和国的首款PSN游戏《黑雾》。



■游戏共和国的《玩具屋》终于获得了成功。

PopCap Inc

所在城市 美国西雅图 成立时间 2000年
代表游戏 《钻石迷阵》、《祖玛》


■PopCap的创始人John Vechey。


■PopCap上海分公司的办公室。

“即使是一块石头，只要接上电源，可以显示游戏画面，PopCap就会为它开发游戏。”知名游戏记者N'Gai Croal曾如此揶揄PopCap公司，事实上，这番言论并无嘲讽之意。作为当今休闲游戏市场的巨无霸，PopCap公司不仅在主流游戏平台上如鱼得水，还先后涉足网页游戏、社交游戏领域甚至推出了兼容MP3的游戏作品。公司长期致力于推陈出新和拓展新市场，目标就是为全年龄层的玩家打造轻松益智的休闲游戏。PopCap能够如此底气十足的火力全开，很大程度上得益于他们手中充足且强悍的“弹药”储备。2000年，John Vechey、Brian Fiete和Jason Kapalka在美国西雅图创建了PopCap，目前员工总数大约200人，这家公司的首款作品就是风靡全球的《钻石迷阵》(Bejeweled)，全平台累计销量达到了2500万套，随着《毛毛球》、《祖玛》、《吞食鱼》等经典游戏相继问世，其各类作品的累计下载数量超过了十亿次，PopCap当之无愧的成为全球休闲游戏市场的领军人物。

PopCap公司的口号是创造6到106岁都能乐在其中的休闲游戏，即使很多人并非传统意义上的玩家。据统计，PopCap 60%的用户为女性，90%都是25岁以上的成年人，“我们聚焦的用户是‘每个人’”公司创始人John Vechey强调说，“PopCap从未遭受过任何一次商业失败，从我们第一款游戏《钻石迷阵》到最新的《植物大战僵尸》(Plants vs. Zombies)，都取得了市场与媒体评论的巨大成功。”平日里，John Vechey最喜欢玩的游戏是《块魂》和《毛毛球》(Peggle)，两作累积游戏时间已经超过了400小时。尽管公司当年是在PC平台上一战成名，但是PopCap始终对次世代主机怀有浓厚的兴趣，John Vechey表示：“PC依然是最广阔的游戏平台，但我们同样重视次世代主机，在这里汇聚着一大批核心玩家，他们的游戏时间和购买频率远远超过其它平台。”

2009年1月，PopCap与SOE签署了5款PSN游戏的发行协议，包括《钻石迷阵2》、《祖玛》、《毛毛球》、《重型武器》和《吞食鱼》，正式吹响了向PSN进军的号角。已经发售的《钻石迷阵2》，不仅提供了1080p的解析度，而且支持PSP远程遥控，在经典的四种游戏模式之外，增加了五种需要解锁的秘密模式，比如重力模式、限定模式等。《重型武器》则是一款街机风格的重武器射击游戏，操作感颇佳，玩家控制一辆坦克，在行进过程中消灭空中的各类敌人。《毛毛球》的玩法非常多样化，玩家发射银色弹球，将屏幕中的小球全部消除，每种颜色的球都具有不同功效，比如绿色的球可以强化道具效果，紫色的球能使得分翻倍。《吞食鱼》的世界设定为一个弱肉强食的海底场景，只有通过以大吃小的方式求得生存。玩家控制的吞食鱼只能吃掉比自己体型小的鱼类，吃到一定数量后可以长大，能够捕获体型更大的鱼类，当数值积累到一定程度后，就可以进入新关卡。有些美中不足的是，这些游戏大多是两三年前的旧作，相对而言，曾经创造PopCap最快销售纪录的话题作《植物大战僵尸》更让PS3玩家赞叹。



■《钻石迷阵2》



■《祖玛》

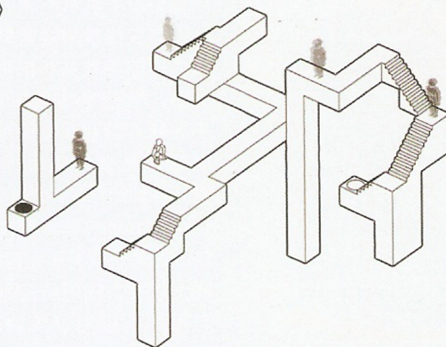
Japan Studio

所在城市 日本东京 成立时间 1995年
代表游戏 《无限回廊》、《最后的救世主》、《垃圾箱》


■《无限回廊》的作者藤木淳。

从1995年开始，SCEJ已经连续举办了13届Game Yarouze大会，邀请亚洲地区众多独立游戏开发者参加，为他们提供展示创意与作品的舞台，旨在培养、选拔游戏产业的新鲜血液，如果方案被采纳，SCEJ将会提供资金和技术支持帮助他们发行游戏。从这里诞生了销量超过百万套的益智游戏《XI [sai]》，忍者活剧《天诛》以及《随身玩伴》等名作。从2006年起，大会开始接受PSN游戏的开发申请，甚至与会者范围扩大到了小型游戏公司、独立法人组织等。尽管进入次世代以来，SCEJ的Japan Studio在核心游戏开发领域表现的碌碌无为，但他们却很好的扮演了“创意孵化器”的角色，帮助很多名不见经传的游戏开发者圆梦，先后制作、代理发行了超过25款PSN游戏，堪称全球PSN游戏开发的龙头，他们怀着对PSN未来的信心与期待，在梦想映射下一点一滴的改善这个尚不完美的网络平台。

藤木淳，是一位专门从事交互环境与界面研究的日本设计师，从九州大学设计系毕业后，他创造出了著名的“物体位置与环境坐标系统”，通过Game Yarouze大会，他与


■《无限回廊》



■《最后的救世主》

索尼成功签约，将该系统的精髓融入新形态PSN游戏《无限回廊》之中。游戏利用人类主观视点的模糊与曲解引发的视觉误差，通过不断变化视线角度和方向，控制小人到达迷宫内的指定位置。此外，索尼与印度本土游戏开发商Hindustan Electronics Co. Ltd合作，同样孕育出一款与众不同的PSN游戏：《最后的救世主》，游戏采用Google Map授权的真实城市卫星地图以及经典的贪食蛇游戏规则，游戏的主人公"The Last Guy"，要从惨遭僵尸和怪物侵袭的城市中，搭救幸存的市民，率领长龙般的逃亡人群平安到达"安全区"。由于游戏使用了横滨、东京、伦敦、华盛顿特区等全球著名城市的真实地图，在熟悉的街道上躲避各种怪物袭击，给玩家带来了前所未有的乐趣，而找寻每座城市隐藏VIP的设定，极大提升了游戏的重玩价值。2009年3月，Japan Studio又推出了一款被称为"垃圾处理动作解谜类型"的游戏：《垃圾箱》。类似传统方块游戏的玩法，玩家依靠破坏、燃烧、腐蚀等手段处理不断运来的垃圾，游戏模式不但包含按顺序处理垃圾的普通模式，还有往对方垃圾箱里狂塞垃圾的对战模式，玩法十分丰富。



■《垃圾箱》

Deadline Games

所在城市：丹麦哥本哈根　成立时间：2002年

代表游戏：《守望者 终结将至》

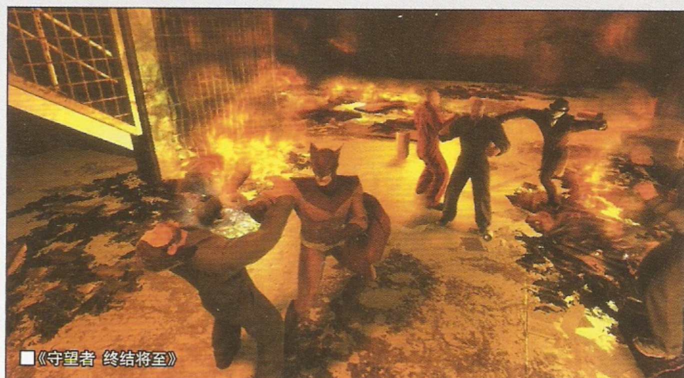
面对PSN游戏蕴含的巨大商机，一些游戏开发商表现的过于亢奋甚至手忙脚乱，纵观当前的游戏产业，真正在PSN游戏开发领域取得成功者，大多是运营良好并脚踏实地的公司，懂得首先夯实自身的技术和开发理念，而不是一股脑地推出大同小异的平庸作品。正如公司名称预示的那样，Deadline Games在2009年迎来了自己的"大限"。这家位于丹麦哥本哈根的游戏公司，曾于2005年在PS2上推出了一款反映暴力与贩毒的游戏《无可救药》，随后将它改编为PSP游戏《致命卧底》。2007年，心气颇高的Deadline Games决定开发一款次世代大作，公司上下都寄希望于借助PSN游戏来获得足够的开发资金，然而事与愿违，这款PSN游戏糟糕的品质，不但令公司名誉扫地，而且直接将它推向了破产的深渊。


■Deadline Games办公楼的大门显得十分破旧简陋而独特。

Deadline Games梦想中的大制作，是一款名为《Faith and A .45》的双人合作射击游戏，它以美国三十年代经济大萧条为背景，融入了公路电影的元素，Deadline Games宣称玩家将会从这部游戏中找到《战争机器》的影子：鲜明的角色，逼真的战场气氛以及高超的叙事手法。不过，作为一家北欧的小型游戏开发商，公司财力有限，而且迟迟没有找到发行商，购买虚幻3引擎授权已经让公司的财政状况变得捉襟见肘，幸运的是，公司主管Soren Lundgaard找到了一个合适的"跳板"——PSN/XBLA游戏《守望者 终结将至》。如果一切顺利，Deadline Games可以轻松获得开发次世代游戏梦寐以求的启动资金。作为在欧美地区有着雄厚读者基础的漫画作品，《守望者》电影无疑会再次拉升人气。由华纳兄弟互动娱乐发行，《守望者》系列漫画编辑和画师担任游戏开发顾问，外界普遍看好《守望者 终结将至》的市场前景。一个标志性的事件是，这部游戏成为了《EGM》杂志的封面主角，Soren Lundgaard更是在采访中放出豪言壮语，强调这款游戏将提升PSN游戏的"天花板"。

《守望者 终结将至》讲述了蒙面英雄Nite Owl和Rorschach联手对抗邪恶的Underboss的故事，相当于《守望者》的前传。游戏在2009年3月4日推出了第一章，总的来说，双人合作很有趣，图像效果堪称PSN游戏最佳。不过，游戏缺少联机模式，可重复性较差，除非收集奖杯，否则只需要3、4个小时就可以通关。为了不影响同期上市的电影，游戏被一分为二，甚至计划在年底推出光盘版。令人尴尬的是，这样一款"阉割版"游戏，定价竟然高达20美元，遭受玩家冷遇也就变得顺理成章了。Soren Lundgaard难掩极度失望之情，"我不知道游戏的实际销售数字，到目前为止华纳兄弟没有告诉我们。至于媒体评论，分数从20到80分不等，我希望能获得一个65%的平均分，不过很可能综合评分会低于60，这让我们感到非常非常失望（事实上，Metacritic综合媒体评分只有55）。"

《守望者 终结将至》没有给Deadline Games带来预期的利润，反而让自己成为媒体指责和奚落的对象。就像一列失去加速度的列车，Deadline Games被一种失重感所击中，但至少他们还没有忘记如何替自己辩解，Soren Lundgaard表示："我们没有足够多的时间和资源为游戏带来独一无二的特性，这不是《使命召唤4 现代战争》，它只是一个短期项目，我们能够活动的范围非常狭窄……我认为导致游戏失败的主要原因是定价，华纳制定的20美元售价是可耻的，最多15美元，10美元更为理想一些……这是华纳兄弟的第一款数字下载游戏，对此他们全无经验，不知道如何正确定价，现在，他们学到了，但遭殃的却是我们。"Soren Lundgaard的说辞并不能令人信服，同样售价20美元的《瑞奇与叮当 战利品大冒险》，凭借出众的素质跻身2008年PSN游戏销量前十位，而Deadline Games在《守望者 终结将至》开发过程中却表现的漫不经心，"淘金"心态显露无遗。事实上，PSN游戏比光盘游戏更仰赖于玩家的口碑相传，精明的玩家会层层撕裂设计者曾经高高在上的孤傲心态，并给予那些心猿意马的开发商们最深刻的教训……2009年5月29日，Deadline Games宣告破产。


■《守望者 终结将至》

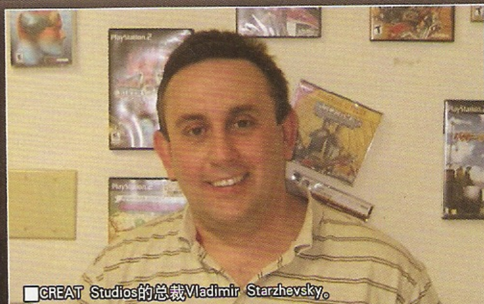
TikGames/CREAT Studios

所在城市 美国加州/俄罗斯圣彼得堡 成立时间 2002年/1996年

代表游戏 《魔幻立方体》、《魔法球》、《蘑菇战争》

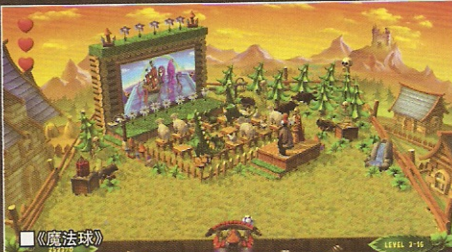
2002年产业老兵Anatoly Tikhman在加州成立了TikGames，专门从事数字下载游戏的开发工作。由于Anatoly Tikhman早年建立的多家软件公司大都被微软收购，因此一直与微软保持密切关系，他们是最早参与XBLA游戏开发的公司之一，并且获利颇丰。而CREAT Studios1996年在俄罗斯圣彼得堡创立，随后在美国马萨诸塞州建立了分部，同样从事小型游戏开发。由于两家公司的创始人都是莫斯科大学的校友，因此保持了多年深入合作的关系。目前这两家公司推出的PSN游戏，几乎都是协作完成的。值得一提的是，CREAT Studios当年在美国建立分部时，SCEA曾提供了不少帮助。这家公司到目前为止没有推出过一款X360游戏，开发重点始终处于PS系平台，这一分属不同阵营的开发组合显得颇为有趣。两家公司合作推出的首款PSN游戏是《麻将传奇》，采用中式手绘画风格，将麻将游戏和中国古代神话传说结合在一起，不过游戏的精准操控有些问题，画面与音乐效果也是乏善可陈。

随后推出的3D益智游戏《魔幻立方体》(Cuboid)则是一款令人惊艳的作品，IGN网站的游戏评分高达9.0，显示出两家公司的合作渐入佳境。玩家要在众多古代遗迹或奇幻场景中，操控一个矩形立方体找到网格间的出口。游戏包含了60余关，允许玩家自建关卡，游戏规则简单明了，令人欲罢不能。另一款在玩家中拥有良好口碑的游戏是《魔法球》(Magic Ball)，基本规则类似弹珠台，玩家要在海盗岛或骑士城堡等场景中，利用魔法球来清除画面中的物体。游戏新颖之处在于引入了旋转功能和天气影响，并具有真实的物理效果，游戏过程爽快刺激，充满了乐趣。值得一提的是，目前Creat Studios正在独立开发一款PSN独占游戏《蘑菇战争》(Mushroom Wars)，预计将在今年第四季度发售。这是一款快节奏的即时战略游戏，玩家控制自己的部队同敌对的蘑菇部落作战，需要占领地图上的战略点，升级基地、提升武器性能，最终消灭敌人，精彩的战斗片断还可以上传到Youtube网站。


CREAT Studios的总裁Vladimir Starzhevsky。



《魔幻立方体》


《魔法球》


《蘑菇战争》

thatgamecompany

所在城市 美国旧金山 成立时间 2006年5月15日

代表游戏 《流》、《花》

尽管如今的欧美游戏圈从不缺少华裔面孔，但很少有人能够企及陈星汉和他的thatgamecompany公司所达到的高度。Gamasutra网站毫不吝啬对他的溢美之词，"就像是一颗繁茂的大树，树枝、树叶可以看到，但本质还是树根这部分。看上去理念很简单，但陈的风格独树一帜，难以模仿。这是一种直指人心的情感体验，他把这种理念上升为一种信仰，这正是thatgamecompany的树根部分。"

2005年陈星汉和他在美国南加州大学互动媒体系的同学Kellee Santiago，共同设计了以自由翱翔于云端为主题的新形态游戏《云》，当索尼看到这款游戏的演示后，立刻询问他们是否有意组建一家游戏公司，并承诺同他们签署三款PSN游戏的开发合同。thatgamecompany在2006年5月15日诞生，对于这样一家初出茅庐、仅有7名雇员的游戏公司而言，能够获得如此丰厚的合同待遇殊为难得，SCEA此前仅与Insomniac Games、Sucker Punch和David Jaffe的吃睡玩签署过类似的合作协议。


thatgamecompany的开发团队合影。


充满艺术气息的《花》赢得了国际上的无数大奖。

陈星汉少年时代就酷爱绘画和涂鸦，在父亲的影响下，10岁时开始学习电脑编程，不过他本人对编程并不热衷，反而对早期的电脑游戏产生了浓厚兴趣，在那个时代，《仙剑奇侠传》给中国整整一代游戏玩家留下了难以磨灭的美好记忆，"我还记得自己在电脑前不停地流泪，即使游戏通关，那种悲痛感还是持续了一段时间，正是这种宣泄净化了我的内心，让我开始思考自己生活的意义，从电子游戏中收获的情感体验深深影响了我的人生……今日，当我们再次回顾那些昔日经典，会意识到现在很多游戏过于肤浅和死板。"而这或许就是陈星汉进入游戏产业的内在动力。谈及自己专注于PSN游戏开发的原因，陈星汉解释说："我认为David Jaffe之前提及的下载游戏模式非常适合我们，大制作游戏犹如歌剧，我们则在努力创作流行歌曲，新鲜而富有韵味。"公司另一位创始人，担任总裁职务的Kellee Santiago，同样是一位极富个性的游戏设计师，她曾制作过一款反映达尔富尔人道主义危机的网页游戏《垂死的达


■Kellee Santiago和陈星汉合影。

尔富尔》(Darfur is Dying)，备受舆论好评。

thatgamecompany推出的首款PSN游戏是《流》(flOw)，这款作品没有复杂的游戏结构或激烈的战斗场面，玩家只需要用六轴手柄控制屏幕上的浮游生物，在魔幻般的海洋中捕捉漂浮在周围的生物，躲避其他生物攻击。随着浮游生物慢慢长大，外形会变得越来越华丽，并且可以进入更深的海域。这款游戏是陈星汉提出的"主动动态难度调整"(Active Dynamic Difficulty Adjustment)理论的一次成功实践，使不同游戏水平和口味的用户都能沉浸在游戏之中。《流》是2007年北美地区销量最高的PSN游戏，甚至08年的销售成绩也排名前五，总销量轻松突破百万。

2009年2月推出的PSN游戏《花》，堪称PSN上最美丽的游戏作品。陈星汉再次将玩家领入了一个美轮美奂、赏心悦目的世界。在这里玩家只需要倾斜手柄，触碰游戏中的每一朵花，赋予他们生命，指引它们在风中穿行，给干枯的大地、污染的城市带来生机。这款游戏给予玩家难以言尽的飘逸和舒适感，当花瓣被激活时，会伴随着新的背景音乐，各种鲜亮的颜色撒在天空中，在那一刻，你会感觉自己远离了烦恼和尘嚣。

尽管成本不高，开发起点较低，但PSN游戏依然十分考验制作团队的设计功底和研发效率，对于核心游戏性的把握与创新尤为关键——而这恰恰是善于模仿、工于按部就班的中国游戏业较为匮乏的能力。抛开各种噱头和商业炒作，实际上每一名游戏设计者终究都要回答一个基本问题：一款游戏是否好玩，是否真的物有所值？而PSN游戏的魅力恰恰在于"不要复杂，回归基本。"不少游戏媒体认为，《花》是一款追求人与自然平衡、和谐发展，主张绿色环保的作品，但这并非是陈星汉渴望表达的全部内容，如今在很多人眼中，幸福感是一种需要从外部获取的东西，游戏往往会令人"逃避现实"，而《花》恰恰反映出我们可以创造自己的幸福，获得内心中真正的宁静与满足感。


■《流》是早期PSN上人气最高的游戏之一。

Q-Games

所在城市	日本东京	成立时间	2001年
代表游戏	《像素垃圾》		


■Q-Games的核心开发成员。


■Dylan Cuthbert参加游戏开发者大会（中）。

在PSN游戏为数众多的制作者中，Q-Games是最快绽放光芒的一家。他们于2001年在日本东京成立，当时邀请了不少欧美设计师加盟，算得上日本比较西化的开发群体。公司创始人Dylan Cuthbert曾在日本任天堂工作，参与开发了《星际火狐》，1996年他又加盟了SCEA，主导开发了难度超高的第三人称射击游戏《Blasto》。1998年，迷恋东京生活的Dylan Cuthbert，主动请缨回到SCE总部工作，并协助PS2游戏《捉猴啦2001》的开发。Q-Games在推出《星际火狐DS》之后，一度开始筹划PSP游戏的制作，不过随着他们承接了PS3的XMB菜单、背景与音效的设计工作，开发重点也由此转向了PSN游戏，公司发展进而驶上了快车道。

《像素垃圾》(PixelJunk)的设计理念，是用相对低廉的价格为玩家呈现一个奇思妙想的世界，游戏支持1080p，可以稳定运行60帧画面。Q-Games内部专门设立了多个小组，开发不同类型的《像素垃圾》游戏。它的第一款作品是2007年8月发售的《像素垃圾　赛车手》(PixelJunk Racers)，这是一款画面清新、充满怀旧风格的赛车游戏，规则非常简单，通过改变赛道，玩家控制的赛车在16种游戏模式中进行比赛，包括超车、撞车等，这款作品虽然并未一炮而红，但很好的树立了《像素垃圾》的独特风格。随着2008年1月《像素垃圾　怪兽》(PixelJunk Monsters)的发售，该系列终于跃升为PSN的标志性作品。这是一款典型的塔防游戏，玩家需要建造各种防御塔楼，阻止怪物进入小屋，游戏在关卡设计和平衡性方面表现出色。值得一提的是，游戏在发售当日就全部收回了开发成本，这是一个非常惊人的成绩。最终，《像素垃圾 怪兽》位列2008年PSN游戏销量排行第四，由于游戏的背景音乐非常好听，甚至其音乐集也在PSN上热卖。

2008年7月推出的《像素垃圾》第三作《伊甸园》同样大获成功，游戏的玩法令人上瘾，而且保持了一贯的清新风格。玩家操纵一个叫Grimp的小生物，在卡通风格的植物园中通过跳跃收集花粉和五个光谱，促使种子不断生长，同时还要收集"水晶"来延长时间。游戏需要玩家熟练掌握Grimp的弹跳角度和距离，以及其他一些摇摆动作。游戏中的花园具有不同的特效与音乐风格，并且是首款支持奖杯系统的PSN游戏。此外，游戏的录像系统以及可以上传到Youtube的分享功能也颇受好评。目前，Q-Games正在开发《像素垃圾 射手》(PixelJunk Shooter)以及一款尚未公布的《像素垃圾》新作。尽管"《像素垃圾》系列"在欧美地区风头正盛，但Dylan Cuthbert还是不无遗憾的表示，"从内心讲，我更看重在日本市场获得成功。"目前，PSN游戏在日本的流行程度远不及西方，Dylan Cuthbert认为这与日本玩家不习惯在线支付方式有关，"在日本使用信用卡过于谨慎和理性，而信用卡消费简直是西方人的第二天性，现在日本很多旅馆甚至不接受信用卡消费，不少日本人在网络购物时，往往会选择货到付款甚至麻烦的银行转账，而不是直接使用信用卡的网络支付功能。"


■《像素垃圾　赛车手》



■《像素垃圾 射手》

Queasy Games/Housemarque Ltd

所在城市 美国加州/芬兰赫尔辛基 成立时间 2007年/1995年

代表游戏 《每日射手》、《超级星尘HD》



■《每日射手》的创造者Jonathan Mak。

在2007年独立游戏节上，有两款游戏横扫组委会的各大奖项，其一是The Behemoth公司的XBLA游戏《城堡毁灭者》(近期它将登陆PSN)，另一款游戏则是Queasy Games的音乐弹幕游戏《每日射手》(Everyday Shooter)，这款作品一举囊获创新设计和杰出音效两项大奖。在独立游戏开发者的圈子中，《每日射手》的成功被誉为奇迹，不仅因为Queasy Games只有一名成员：Jonathan Mak，而且他本人此前毫无编程经验，制作这款游戏完全是白手起家。受到水口哲也的《音乐方块》和《音乐爆破》(Every Extend Extra)的影响，酷爱弹奏吉他的Jonathan Mak希望创造一款将吉他乐和射击游戏元素完美交织在一起的作品，于是他在自家车库建立了名为Queasy Games的游戏公司，并开始自学Visual C，一个人扮演程序员、美工、设计师和作曲者多个角色，其中的辛苦与艰难可想而知，不过他本人始终保持乐观情绪，"我不能让那些小失败白白发生，它反而给我提供了新的机遇，让我把游戏做得更好。"

我们可以清楚地感受到Jonathan Mak的活力与勇气，他不惧怕挑战，能适应高强度的工作，不停思考并尝试各种创新，拥有一颗克服各种困难，足够坚强的内心，而这恰恰是不少大学生创业者所欠缺的素质。《每日射手》是一款画面复古、风格怀旧的弹幕射击游戏，摧毁场景中的各类单位会产生不同的吉他音效，爽快的连锁攻击会引发新的背景音乐主题，精妙的系统使整个游戏和音乐浑然一体，游戏独树一帜的风格令人称道。这款在PSN上售价10美元的游戏，Metacritic的综合媒体评分为83分，有传闻说凭借此次成功，Jonathan Mak本人获得了将近40万美元的收入。据悉，SCEA已经同Queasy Games签署了长期合作协议，今后将负责发行这家公司创作的更多游戏作品。

相比年轻、冲动的Queasy Games，与它并称"弹幕游戏双雄"的Housemarque Ltd，则具有一种稳健和老成的内在气质。这家1995年成立的芬兰游戏制作公司几经沉浮，终于凭借《超级星尘HD》(Super Stardust HD)取得了骄人成功。2007年发售仅半年，游戏销量就突破了35万套，它也是第一款通过补丁方式提供奖杯的PSN游戏。从确定《超级星尘HD》的概念到进入实际开发工作，他们只用了一个多月时间，得益于公司高效灵活的开发流程，团队成员聚在一起，召开"头脑风暴"似的会议，努力超越想像力的天花板，而一旦确定具体的开发方案，所有人都会瞄准同一个目标奋勇向前。此后他们开发的《超级星尘》PSP版再次热卖，稳步发展壮大的Housemarque，将办公楼迁往赫尔辛基市区的Kalevankatu30号大楼，租下了整个六层的办公区，目前他们正在招兵买马，决心在PSN平台上取得更辉煌的战果。



■《每日射手》



■《超级星尘》

Idol Minds L.L.C

所在城市 美国路易斯韦尔 成立时间 1998年

代表游戏 《痛楚》



■Idol Minds L.L.C全体开发人员合影。

在Idol Minds公司创立后，制作人Andy曾遭遇滑雪事故，颈部严重受伤，设计师Daniel的脚面被一枚三英尺长的金属钉穿透，幸运的是没有伤及大动脉，而美工Michael则长期被背部疼痛困扰，经历了两次大型手术。不过这家霉运连连的公司并未求助风水先生，反而计划让玩家也体验一下"痛楚"带来的乐趣。他们开发的首款PSN游戏《痛楚》(Pain)不仅是2008年北美地区PSN游戏的销量冠军，也是除《小小大星球》、《摇滚乐队》和《吉他英雄》这些定期推出DLC内容的作品之外，当前PSN提供扩展包最多的游戏。其中人物包17款，包括上个世纪80年代曾在国内风靡一时的美剧《霹雳游侠》的主演David Hasselhoff以及《杰克与达斯特》中善于搞怪、贫嘴的达斯特。此外，还有6款模式、场景扩展包，有效弥补了游戏最初只有一个场景，两名角色的缺憾。

1998年成立的Idol Minds位于科罗拉多州的路易斯韦尔市，目前有51名员工，公司莅临洛基山脉，风光秀丽，附近山区终年覆盖积雪。Idol Minds的游戏累积销量超过500万套，曾经制作过PS游戏《极限滑板3》(CoolBoarders3)、《越野拉力2》(Rally Cross 2)以及PS2游戏《尼奥宠物 黑暗仙境》(Neopets — The Darkest Faerie)。有趣的是，正是"痛楚"让公司上下赚的盆满钵溢，游戏滑稽搞笑的设定给玩家留下了深刻印象，主人公被装在一个巨型弹弓上，玩家只需要瞄准目标发射，弹射而出的角色越痛苦、制造出来的混乱越大，玩家得到的分数就会越高。细节设定丰富的场景、Havok 物理引擎逼真模拟的各种物理效果，也给游戏添色不少。玩家还可以将精彩的影像上传到Youtube，与全球玩家分享"痛楚"的乐趣。



■《痛楚》让玩家感受到无穷的乐趣。

Backbone Entertainment

所在城市 美国爱莫利维尔 成立时间 1998年

代表游戏 《战场之狼3》、《1942 联合打击》、《漫画英雄对Capcom2 新英雄时代》


《战场之狼3》

Backbone Entertainment始终充盈着一种力量，虽然这家公司也许永远无法跻身游戏产业传奇的行列，甚至迄今为止他们并没有获得应有的名声，但是他们总能够坦然面对，并乐此不疲地满足玩家的各种需求，也因此使他们变得无所畏惧。Backbone Entertainment颇为多产，创纪录地推出过32款XBLA游戏，包括《魂斗罗》、《战斧》、《刺猬索尼克》、《恶魔城 月下夜响曲》等名作的移植版本以及《街霸方块2 高清混合版》、《炸弹人在线》等游戏。尽管上述作品大部分是代工制作，但是通过这些经历，Backbone Entertainment与世嘉、Capcom、Konami和Midway等大牌公司建立了良好、互信的合作关系。而另一方面，尽管身处一个推崇创新的领域，但他们仍然没有忘记成本、利润和品质这些名词的正确含义，并将它们贯穿游戏开发的始终。

Backbone Entertainment总部坐落在美国加州的爱莫利维尔市，分部则位于加拿大的温哥华。公司首款游戏是PSP平台的《小死神》以及"《索尼克 劲敌》系列"。2005年，Foundation 9 Entertainment将其收购，此后公司职责除了制作游戏外，开始承接各种游戏开发外包服务，将主要精力投入XBLA游戏开发领域，并参与了《光环3》典藏、传奇版附送媒体盘的制作工作。2008年初，Backbone Entertainment上下意识到蓬勃发展的PSN背后所蕴含的巨大商业价值，果断宣布今后公司将大力支持PSN游戏开发。对Backbone Entertainment这样一家以锐意进取著称的游戏公司而言，金融危机阴霾尚未散去的2009年是再好不过的秀场，本年度他们将投放多款精心制作的PSN游戏。


《1942 联合打击》

《战场之狼3》(Wolf of the Battlefield: Commando 3)和《1942联合打击》(1942: Joint Strike)是两款彰显Backbone Entertainment过硬制作实力的PSN游戏，前者是经典街机射击游戏的重制版，在保持正统玩法的同时，开发团队打造了全3D画面，玩家在战场上可以驾驶各类战车，关卡制作精细，爆炸效果震撼十足。游戏支持三人合作攻关，会自动根据游戏人数调整难易度，结合加倍计分系统以及全球排行榜，堪称老牌名作的一次完美回归。《1942联合打击》同样采用3D画面和传统2D玩法的融合，玩家不仅可以双人合作，还能够通过网络联机上演全球大战。游戏延续了第二次世界大战美日太平洋争霸的故事背景，玩家驾驶各类经典战机与日军展开激烈的空中厮杀。由于Capcom对Backbone Entertainment的重制工作相当满意，两家公司签订了长期合作协议，今年8月，Backbone Entertainment精心打造的《漫画英雄对Capcom2 新英雄时代》(Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes)也获得了媒体的强烈好评。

Sony Online Entertainment

所在城市 美国圣地亚哥 成立时间 1995年

代表游戏 《危机问答在线》、《命运之轮》



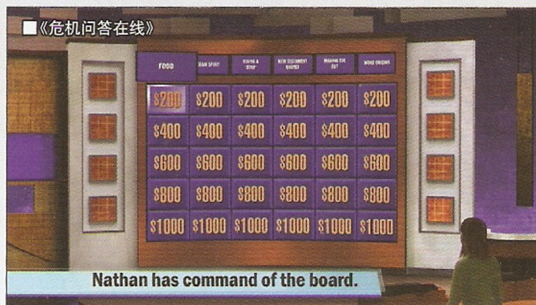
SOE的办公大楼。

SOE宣布裁员41人，占全部员工总数5%的新闻，一度使外界认为这家曾称霸一时的大型网络游戏开发商陷入了困境，不过人们却忽略了他们从Atari、Midway手中高价购买大量街机游戏版权，并大规模扩充PSN游戏开发团队的事实。虽然《特工大战》、《自由国度》等PS3网络游戏迟迟没有推出，作为开发商他们难逃其咎，不过在PSN游戏开发领域，SOE的表现却无可指摘。除了将经典游戏《爆冲赛车》以高清姿态登陆PSN外，他们还为PS3美国首发准备了《Cash Guns Chaos DLX》，这是一款俯瞰视角的快节奏的街机风格动作游戏。玩家必须四处狂奔并不断开火，在15个血腥关卡中，对抗外星异形永无止境的猛烈进攻！游戏讲述了主人公惨遭外星人掳获，要在各种美国70年代电视节目风格的场景中厮杀，供外星人消遣。除了消灭从四面八方涌出的敌人外，玩家还要夺取敌人掉落的金钱与宝物，才能赢得最后胜利。客观地说，这款游戏的画面风格有些古怪，存在明显的视角问题，而且敌人设计也缺乏新意。

2007年9月，SOE推出了PSN游戏《决胜拉斯韦加斯 纸牌游戏》，包含了5种不同模式，允许6名玩家线上对战，并支持语音聊天和PS Eye，这款作品连续跻身2007、2008年PSN游戏销量前十名，是目前SOE销量最高的PSN游戏。随后，他们又将两款著名的电视问答节目搬上了PSN平台。《危机问答在线》(Jeopardy!)是欧美流行的猜谜问答游戏，其历史可以追溯到SFC时代。后来SOE购入了游戏版权，在2008年9月推出了游戏的PSN版，支持联机游戏，还可以下载新的问题素材包。《命运之轮》(Wheel of Fortune)则根据流行的电视节目改编，包含了洛杉矶、纽约、旧金山等11个城市场景，售价14.99美元，仅在北美市场销量就超过了20万套，玩家可以自建角色，参加各种主题的机智问答比赛，SOE为了强化电视节目现场的感觉，引入了逼真的灯光，观众喝彩效果，加上高清画面，为玩家呈现出身临其境的紧张气氛。



《命运之轮》



《危机问答在线》



文 svideo 编 胜负师 美编 一刀

2009金秋平板电视导购

在过去的一年中，平板电视市场可谓跌宕起伏，一年前的这个时候，正是外资品牌志得意满之时，依靠价格战将国产平板电视逼到了墙角。但是好景不长，随着全球性百年不遇的金融危机的爆发，以索尼为代表的日系平板电视全面陷入亏损境地，松下净亏损3789亿日元，三洋净亏损932亿日元，索尼净亏损989亿日元，日立净亏损2700亿日元，东芝净亏损3435亿日元，夏普净亏损1258亿日元。由于亏损严重，外资品牌无力再打价格战。去年底开始，国产平板电视乘势出击，将32英寸液晶电视价格拉到2500元，40英寸价格拉到3999元，46和47英寸拉到5999元，52英寸拉到8999元，一举光复平板电视市场，以长虹、康佳、TCL、海信、创维五大品牌为代表，顺利拿下70%的市场份额。在这样的大环境下，高清平板市场又有了新的动态，并产生了新的格局。

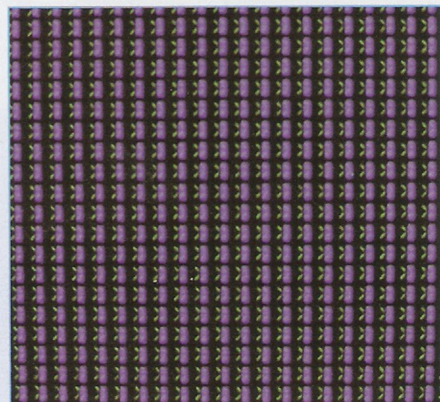


1 用玩家的眼光看：台湾屏好不好？

金融危机爆发后，平板电视市场发生了地震，作为平板电视最核心部分的面板供应厂家也受到影响，年初时曾出现面板大量积压，厂家压缩产量，大幅降价的局面。无论是日本的夏普，韩国的三星、LGD，或者我国台湾省的友达和奇美，全部面临严重利润下滑或亏损的境地。为了帮助友达、奇美扭转亏损局面，支援台湾扭转经济不利局面，大陆各大厂家联合到台湾大规模采购液晶面板，仅六月份就采购了22亿美元的台湾屏。根据市场调查机构DisplaySearch指出，去年第一季韩国在中国的LCD面板市占率还有46.2%，台湾当时只有35%，但到了今年第一季台湾逆势冲到了56.5%，韩国却掉到29.7%。

随着大量采用台湾屏液晶电视的上市，很多读者开始担心买到台湾屏的液晶电视，影响观看效果。特别是本专辑的读者，这方面的疑虑更重一些，因为他们绝大多数都是高清玩家，对画质比较挑剔，乐于追求完美的画质。那么台湾屏在画质上表现到底如何？和日韩生产的面板到底有没有差距？这一次，笔者就站在玩家的角度，和大家一起剖析台湾屏和日韩屏的差距。

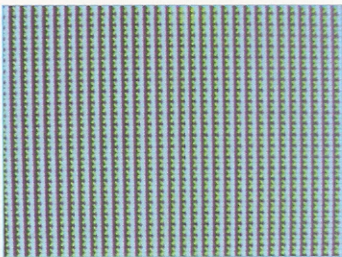
目前能够生产面板的实力公司是三星、LGD、



奇美、友达，这四家公司的产量占全球市场份额的95%，至于夏普面板，就产量而言，还无法和这四大巨头相抗衡，其生产的面板也主要是供应夏普自己使用，其他品牌使用夏普面板的很少。

这几大巨头虽然每个公司都有自己的液晶面板制造技术，其实技术源头只有两个。液晶面板技术可分为VA和IPS两大阵营。其中VA阵营包括三星的S-PVA、台湾的MVA和夏普的CPA技术。

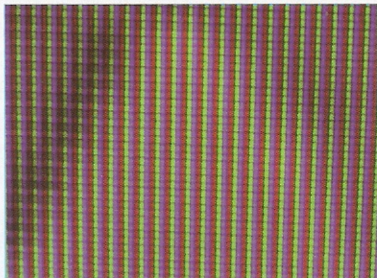
三星的S-PVA技术



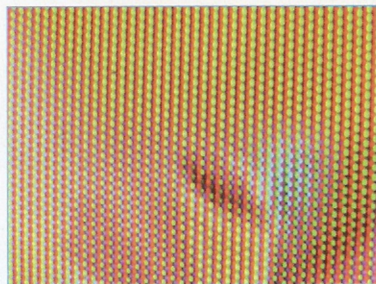
PVA为Patterned Vertical Alignment的缩写，意为图像垂直调整技术，是三星公司的独家专利。其原理是在液晶分子静止时从传统的直立式变为偏向某一个角度，这样，当施加电压时，液晶分子变为水平状态的反应时间变短了，同时因改变了液晶分子配向，对比度、可视角有很大提高。S-PVA是PVA的升级技术，S-PVA也叫做半像素分级显示屏，平时我们说的三星屏，就是指的这种面板。半像素就是"将一个副像素分为两个亚副像素"。液晶电视的一个像素，由R、G、B三个像素组成，而采用半像素分级显示的S-PVA面板，每个R、G、B像素，又分为两个"半像素"，当控制面板显示图像的信号电压超过50%时，整个像素发光，当低于50%时，可以控制其中一个关闭，一个发光，通过这两个半像素的组合，可提高画面细节和对比度，色彩层次更丰富，逼真。目前三星两条7代线和两条8代线都在生产S-PVA屏。最新的三星面板，像素形状已经有所改变，排列方式为垂直方式，比如4倍频的索尼Z4500就是这种屏。

台湾厂商的MVA技术

MVA屏的结构比较复杂，目前友达和奇美生产的MVA屏已经不是最初的技术了，都是经过改进的全新技术。MVA为Multi-domain Vertical alignment的缩写，意为多象限垂直配向技术，本是富士通开发的技术，是最早出现的广视角液晶面板技术。MVA液晶面板的液晶层中包含一种凸出物供液晶分子附着，在不施加电压的状态下，MVA面板的液晶分子垂直于屏幕。施加电压后，液晶分子就会依附在凸出物上偏转，形成垂直于凸出物表面的状态。此时，它与屏幕表面也会产生偏转效应，使光线透过，形成画面。后来富士通决定专注于发展等离子技术，将MVA专利授权给台湾的友达和奇美公司。友达在可视角、对比度、响应速度、色彩等方面进行了改进，产生了全新的P-MVA技术，2005年再次开发出A-MVA技术。2001年，奇美开发出S-MVA技术，2005年又开发出VAextreme技术。目前友达屏主要是采用A-MVA技术，奇美屏采用VAextreme技术。



夏普的CPA技术

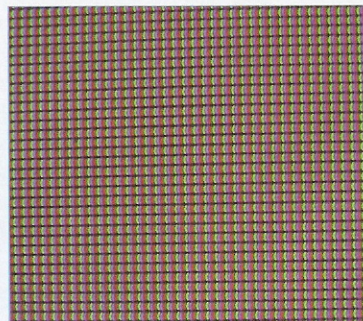


夏普屏采用CPA技术，为Continuous Pinwheel Alignment的缩写，意为连续焰火状排列技术，为夏普所发明。CPA模式的每个像素都具有多个方形圆角的次像素电极，当电压加到液晶层次像素电极和另一面的电极上时，形成一个对角的电场驱使液晶向中心电极方向倾斜。各液晶分子朝着中心电极呈放射的焰火状排列。

在夏普液晶电视的宣传材料上，经常提到使用了ASV技术，这并不是一种面板技术类型，而是一种用于提高图像质量的技术，ASV为Advance Super View或Axial Symmetric View的缩写，主要是通过缩小液晶面板上颗粒之间的间距，增大液晶颗粒上光圈，并整体调整液晶颗粒的排布来降低液晶电视的反射，增加亮度、可视角和对比度。夏普液晶电视除了采用夏普自己生产的面板，还要到台湾采购面板来生产液晶电视，无论是夏普的CPA面板还是台湾的面板，都使用ASV技术。

IPS技术阵营

液晶面板的另一个阵营是IPS技术，IPS为In-Plane Switching的缩写，意为平面转换技术，为日立的专利。IPS技术与上述技术最大的差异就在于，不管在何种状态下液晶分子始终都与屏幕平行，采用完全平行的液晶分子排列方式，使液晶分子可以做最大限度的旋转角度以增加视角，提高响应速度。IPS技术升级为多种分支，目前LGD生产的面板以S-IPS为主，有少部分是AS-IPS技术的，就是我们常说的阿尔法屏。日立、松下、东芝合资的IPS Alpha公司生产的面板也是阿尔法屏，以32英寸为主，仅有少量的37英寸的。

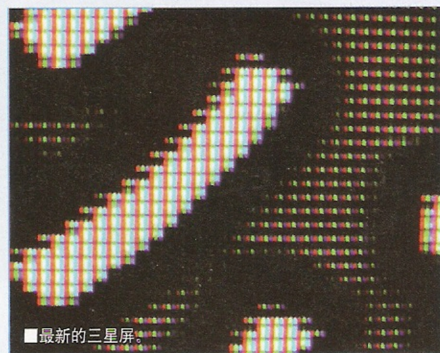


事情并未到此为止，由于这几种VA面板技术源头相同，水平相当，而三星、夏普的产量又不能满足自己品牌液晶电视的需求，因此他们已经同台湾公司交换了专利技术，台湾公司也可以生产日韩技术的面板。三星和友达公司交换专利技术，因此友达公司也可以生产S-PVA屏，市面上很多液晶电视面板看上去和三星的一样，但是有可能是友达生产的，由于使用同样的技术，仅仅查看像素形状已无法区分。同时，夏普也把技术授权给奇美，奇美也可以生产蜂窝状面板，仅凭像素根本无法区别。那么这几种面板，哪种画质最好呢？

对于奇美屏、友达屏、S-PVA屏和蜂窝屏，实际是采用的是相同的技术，无论是韩国生产的，还是日本生产的或者是台湾生产的，已经没有差别。液晶电视的画质，一方面和面板有关，一方面和电路有关。面板方面，和画质有关的几个主要因素是可视角度、响应时间、色彩、黑色表现、漏光等。下面我们一一分析。

可视角度方面，其实这几种屏大同小异，按照国家标准测试，都在110度水平，S-IPS屏略占优势，但是也不会超过太多，至于各厂家自己宣传的170度、178度，甚至180度，那根本是厂家自说自话的结果，如果按照国家标准统一测试，无一能达到那么高，因此可以认为在可视角度方面，韩国屏、日本屏和台湾屏都是一个档次的。

响应速度是造成液晶电视拖尾的罪魁祸首，是液晶电视固有的缺陷，是液晶体本身特性所决定的，因此只要是液晶电视，就一定会拖尾。如果不采用倍频技术，无论是哪种面板，拖尾时间都在18毫秒水平，而要想消除拖尾，必须达到零点零几毫秒才可以，因此台湾屏的响应速度和日本韩国屏也在一个档次。减轻拖尾，可以通过倍频技术实现，



■最新的三星屏

目前最高的倍频技术已经达到4倍频，但是响应速度也只有8毫秒，仍无法彻底解决拖尾问题，而无论是台湾屏还是韩国屏，都可以支持4倍频，下文我们还将详细介绍。

色彩方面，无论是台湾屏，还是日本屏或者韩国屏，其实色域水平都在一个档次上，目前液晶电视色彩被认为做的比较好的是索尼和夏普，但是这两个品牌的色彩提高，都是从背光灯管上入的手，索尼广色域亮艳背光，在灯管中增加了磷，使绿色和红色更鲜艳，而夏普则是在背光灯中增加了一种红色灯管，使色彩更丰富。最新的LED液晶电视也是因为LED灯管的原因对色彩进行了改进，都和面板无关。

黑色表现方面，三星黑水晶屏和夏普高端屏最好，台湾屏略发蓝，LGD的屏有些发灰，黑色纯度似乎不足。但是并不是所有的三星屏和夏普屏黑色都做的很好，黑色和电路也有关系，除了少数高端机，其他机型差别仍不大。

漏光也是液晶电视一个固有的缺陷，相对的台湾屏、三星屏和夏普屏都不是很严重，总体上仍在同一水平上。因此我们可以认为台湾屏技术和效果并不差，而且还有价格优势，即使用玩家挑剔的眼光检视，也完全可以通过。

2 硬屏真的那么好吗？

很多液晶电视的宣传材料中，都要特别介绍面板使用的是原装韩国IPS硬屏，效果比软屏好。那么什么是硬屏，硬屏真的比软屏好吗？



硬屏这个词，并不是技术上的名词，也不是行业内公认的面板分类标准，这个词，是生产IPS面板的LGD公司自己宣传上使用的一个术语。而且还把非硬屏一律称为软屏。IPS技术的最大特点是，不管在何种状态下液晶分子始终都与屏幕平行，采用完全平行的液晶分子排列方式。由于这种技术上的特点，ISP屏幕的表面相对受力强度比较高，因此感觉起来比较硬，轻触液晶屏幕，没有水波纹出现，因此称为硬屏。而其他类型的面板，如果用手指轻触面板表面，会有水波纹出现。但是液晶电视是用来看节目的，即使用手轻触屏幕表面时没有水波纹，对收看节目也是没有意义的功能。而且硬屏也不是真的硬，在硬屏表面稍微用力就会发现，屏幕本身仍是软和的，并非如某些宣传材料上所说的，屏幕是硬的，更不会像某些读者理解的那样，表面和玻璃一样坚硬。假如家中小孩子玩耍的时候用外物用力碰触之后，同样会坏。硬屏也是液晶，和其他屏幕一样也需要小心呵护。目前，对于硬屏的优点，说法很多，其实这些说法经不起推敲，如果读者不加分辨就轻信，最终受害的将是读者自己。下面是关于硬屏的最常见的说法，待我们一起分析所谓“硬屏三大特点”：

1.硬屏液晶分子响应速度比软屏快10倍

硬屏液晶分子响应速度更快，因而在动态清晰度上具有超强的表现力，完全消除了软屏液晶在转播极速画面时的拖影现象。

这一优势在时刻处于运动状态中的航天、汽车、地铁等行业均采用了IPS硬屏，以获得没有任何损耗的画质。如新开通的北京地铁5号线和公交车载电视，就采用了IPS硬屏液晶。

分析：在动态清晰度方面，IPS硬屏和其他面板没有任何不同之处，所有液晶电视都有拖尾，因此动态清晰度都不是很好，这个是液晶电视固有的缺陷，是液晶体本身的结构所决定的，无论液晶体的排列方式为水平和垂直，在显示图像的时候，液晶体转动都有一个滞后时间，这是目前无法解决的问题。影响动态清晰度的一个重要参数就是响应速度，液晶电视的响应速度，无论是什么屏，其实都是一个水平的，都在16到20毫秒之间，绝对不存在硬屏比其他屏快10倍的问题，目前即使是使用240Hz技术的液晶电视，也达不到1毫秒的响应速度。

2.硬屏液晶分子结构抗压性、稳定性高

据了解，IPS硬屏能够受到如此“优待”，主要在于其在动态清晰度、色彩还原效果、可视角度等方面具有显著优势。首先相对于软屏液晶，IPS硬屏分子排列方式呈水平状，拥有稳固的分子结构。当遇到外界压力时，分子结构向下稍微下陷，但是整体分子还呈水平状，正在播放的画面也保持原样不变。

分析：关于硬屏的结构问题上面我们已经分析了，而且人们在看液晶电视的时候，不会有外界压力触碰屏幕的问题，谁会一边用手触碰屏幕，而一边看电视呢？这里不再过多分析了。

3.IPS硬屏显示技术对色彩还原最为准确

IPS硬屏是目前显示技术中对色彩还原最为准确的技术，纯黑层次更为清晰，设计领域的专业人士通过使用，普遍认为IPS硬屏液晶显示器有效缩小了设计与最后出品样本之间的误差。

此外，现代医学对科学检验的依赖程度越来越高，IPS硬屏理想的黑色对比效果更是有助于提高诊断的速度和准确性。

分析：在色彩还原方面，硬屏并没有特殊的优势，其色域和其他面板水平相当，有的时候甚至不到100%。在黑色表现上，由于IPS硬屏液晶体特殊的结构，黑色效果并不是很好，和夏普屏、三星黑水晶屏以及友达屏比，黑色效果并不突出，甚至不如上述几种面板的表现。硬屏还有一个最大的缺点，就是大屏幕更容易漏光。另外上面宣传材料中提到的硬屏显示器，和液晶电视根本是不同的两类产品，显示器对显示性能的要求和电视节目本来就不同，显示器以固定画面为主，而电视机以动态画面为主，各方面要求不同，没有可比性，拿显示器的性能来介绍电视机，就是张飞打岳飞。

另外还要提醒各位读者，实际上并没有软屏这个概念。

硬屏是IPS屏幕生产厂家提出的一个概念，厂家只是说他们自己生产的面板是硬屏，但是并不是说其他面板就是软屏。

硬屏的标准是什么？那么软屏的标准又是什么？

难道非IPS屏都是软屏？这就好比某人自称是“好汉”，那么其他人都是“胆小鬼”？所以说，从来就没有软屏的概念，强加到软屏身上的一些莫名其妙的缺陷也不存在。

3 4倍频、200Hz、240Hz和200/240Hz

上文我们介绍了液晶电视由于响应速度长造成了拖尾现象，对于液晶电视而言，拖尾是其不可克服的缺陷。虽然这个缺陷不能被彻底解决，但是通过提高刷新频率的方法，却可以一定程度地降低拖尾，使图像更加稳定，这就是倍频技术。最初的倍频技术是2倍频的，就是我们常说的100Hz和120Hz技术，但是2倍频对拖尾的改善效果很有限，如果按照国标测试，也只有16毫秒水平，提高有限。因此4倍频技术开始登场。

目前流行的240Hz技术实际上分为两种，一种是以索尼Z4500为代表的插帧技术，一种是以LG背光扫描技术为代表的SCANNING 240Hz技术。4倍频技术原来，和2倍频相类似，惟一的区别是刷新频率提高了一倍。120Hz技术，也分为两种，一种是插帧技术，就是我们所说的MEMC技术，这种120Hz技术的特点是，对NTSC原有的30幅画面，通过计算，在每两幅原有画面之间生成3幅画面，这样总数达到120幅画面。而另一种120Hz技术是插黑技术，只在原有的30幅画面，通过计算每两幅之间生成一幅画面，这样总数达到60幅，再在这60幅画面中，每两幅之间，插入一幅黑画面，达到减小拖尾的效果。现在的两种240Hz技术也是这个情况，索尼的240Hz技术，在已有的120幅画面基础上，经过计算，再插入120幅画面，使每秒钟显示的画面达到240幅，而LG的240Hz技术，类似于插黑技术，先在30幅原始画面基础上，每两幅画面之间生成3幅画面，使画面总数达到120幅，再在每两幅画面之间插入一个黑色画面，这样总的画面数也是240幅，不过其中120幅为黑色画面而已。这两种技术各有所长，LG的240Hz技术具有成本上的优势，因此价格可以做的更低，国产的55英寸240Hz液晶电视，已经可以做到万元水平，而索尼52英寸的240Hz液晶电视52Z4500价格近2万元，相差悬殊。

240Hz信号主要是针对60Hz信号，对于50Hz信号而言，4倍频对应的就是200Hz。目前的4倍频技术从刷新频率上划分，可以分为三类，一类是以索尼、LG为代表的4倍频液晶电视，同时具有200和240Hz技术，优点是无论是收看NTSC信号还是PAL信号，都可以自适应，达到最佳匹配效果。第二类只有200Hz，代表机型为三星B750液晶电视。第三类是国产240Hz液晶电视，只有240Hz，没有200Hz。无论是第二类，还是第三类，都不如第一类4倍频技术完美。现在还不能确定支持200Hz的三星液晶电视在接收60Hz的信号时，是否能以200Hz工作，如果不能，那将是一个缺憾，如果可以，60Hz信号在转换成200Hz的时候，一定不如60Hz转换成240Hz那么完美。只能在240Hz工作的4倍频也面临同样的问题，在接收60Hz信号的时候，转换成240Hz毫无疑问，但是还不知道接收50Hz信号的时候，240Hz能否正常工作，如果可以工作，从50Hz到240Hz的转换，显然不如50Hz到200Hz那么完美。



海信TLM55V88GP支持240HZ技术。

4 LED液晶电视、侧光式白光LED和RGB LED

LED液晶电视从今年开始才大规模出现在市场上的，很多读者对LED的概念还不是很清楚，以为是一种和LCD和PDP并列的新的电视技术，其实这是不正确的。LCD，就是我们平时说的液晶电视，PDP是等离子电视，而LED不是一种全新的电视，仍然是液晶电视的一种，和普通电视的区别在于背光灯管，普通液晶电视使用的是CCFL背光灯管，而LED液晶电视使用的是LED背光灯管，因此LED是和CCFL对等的概念。造成这种误解的责任，也不在消费者本身，比如三星网站上LED电视和液晶电视就是并列的分类，很容易给用户造成误解。

要想彻底了解LED液晶电视，必须先从背光灯管说起。液晶电视最大的一个特点是，在显示图像的时候，液晶电视面板本身或者说液晶体并不能发光，面板中的液晶体在电场的作用下分子排列状态会从无序状态变为规则排列。我们看到的图像，来自面板背面的灯管，灯管透过液晶面板，形成图像。液晶面板在两片玻璃基板上装有配向膜，所以液晶体会沿着沟槽配向，由于玻璃基板配向膜沟槽偏离90度，所以液晶分子成为扭转型，当玻璃基板没有加入电场时，光线透过偏光板跟着液晶做90度扭转，通过下方偏光板，灯管的光线就可以透过面板，这时液晶电视屏幕上就会显示白色；当玻璃基板加入电场时，液晶分子产生配列变化，光线通过液晶分子空隙维持原方向，被下方偏光板遮蔽，灯管发出的光线被吸收无法透出，液晶面板显示黑色。液晶电视便是根据电压的变化，控制光线的通过量，显示出电视图像。形象点说，面板就好比是一排排小窗户，液晶就就是一个个小窗扇，通过窗扇的开关或开口的大小显示图像并调节亮度，而光源来自背面的灯管。

普通液晶电视使用的灯管也叫CCFL灯管，是Cold Cathode Fluorescent Lamps的缩写，也叫冷阴极荧光灯。灯管点亮时，需要从阴极发射电子激发惰性气体发出紫外线，才能使荧光体发光。阴极分为热阴极和冷阴极两种。热阴极，是指用电流方式把阴极加热至800度以上高温时，让阴极内的电子因获得热能后转换为动能而向外发射；冷阴极，是指无需把阴极加热，而是利用电场的作用来控制界面的势能变化，使阴极内的电子把势能转换为动能而向外发射。冷阴极另一个优点是体积可以做得非常小，灯管可以非常细，并可以加工成各种形状，因此被用作液晶电视的背光灯管。

液晶电视特殊的成像原理，使得背光灯管同图像的质量有着特殊的关联，液晶电视亮度、对比度、色彩、通透性等诸多指标，都同CCFL有着密切的联系。比如索尼的WCG-CCFL亮艳色彩背光源技术，就是在液晶电视机背光源部件上，添加新的物质“磷”，在保持红、绿、蓝三色平衡的基础上，拓宽了色彩领域，使背光表现的色域较普通CCFL有了28%的提高，达到NTSC的92%，色彩更加宽广、饱和和亮艳。而普通背光源的色域窄，能表达的色彩范围受到限制。



另外，索尼WCG-CCFL亮艳色彩背光源强化绿色发光的强度。绿色是自然界最丰富的色彩，也是经常被摄影师用作表现电影和电视清新质感的颜色。绿色在白光中的能量比重几乎达到红色的两倍。同时，传统背光源尤其不擅长绿色展示，所以索尼强化了绿色发光的广色域技术对液晶电视画面改善起到了很大的作用。再有就是夏普液晶电视，采用4波长的背光灯（红、绿、蓝+深红），运用波长切割技术在光的三原色中添加了深红，以使红色的表现更自然，呈现更为丰富的具有透明感健康肤色等中间色彩，真实地再现鲜艳鲜活的自然色彩。由此可见，背光灯管的改进同画质的提高始终有着密不可分的关系。

CCFL虽然是冷阴极灯管，但是其发热量也很高，而总体而言，发光效率却较低。如果达到较高的画质水平，必须使用足够多的背光灯管才可以，例如32英寸液晶电视，背光灯管需要12至16根，42英寸要20根以上，46英寸的则多达28根以上，这样在散热方面存在很大问题，因而导致液晶电视的厚度在10厘米左右，不能降低，而且功耗也居高不下。而这些缺陷，都是CCFL本身无法克服的，因此LED液晶电视登上了历史的舞台。

LED是light emitting diode的缩写，中文名称“发光二极管”。LED是一种固态的半导体器件，可以直接把电转化为光。LED的心脏是一个半导体的晶片，晶片的一端附在一个支架上，一端是负极，另一端连接电源的正极，使整个晶片被环氧树脂封装起来。半导体晶片由三部分组成，一部分是P型半导体，在它里面空穴占主导地位，另一端是N型半导体，在这边主要是电子，中间通常是1至5个周期的量子阱。当电流通过导线作用于这个晶片的时候，电子和空穴就会被推向量子阱，在量子阱内电子跟空穴复合，然后就会以光子的形式发出能量，这就是LED发光的原理。而光的波长也就是光的颜色，是由形成P-N结的材料决定的。

LED是一种新型的光源，应用范围十分广泛，小到日常照明用的手电筒，大到街道上的灯饰大型广告显示屏，可以替代各种传统照明产品。至于液晶电视的背光灯管，只是LED应用的一个小小领域而已。LED灯管和CCFL相比，具有诸多优势。LED是直流的、低压的；而CCFL是高压的。LED的光源可以根据尺寸和应用情况的不同而自由分布。CCFL则比较固定，它需要更多的扩散材料来做到光的分散，才能使亮度的均匀度达到要求。LED的色域更广，色饱和度可以做到105%以上，而相反CCFL是比较窄的，大部分只能做到70%左右；LCD的一大的缺陷是“黑屏”不黑，如果用LED动态来控制的话，可以很好地解决这一问题；LED的电流可以调整，功耗更低，更节能；LED是绿色环保产品，不含汞，是固体光源，抗震性好，低电压安全。在使用寿命方面，普通的CCFL最高就是6万小时，而LED通过动态的方法来控制，寿命可以达到10万小时以上。CCFL工作电压都相对比较高，LED的电压就很低，所以说LED的安全性能非常好。

目前市场上LED液晶电视以三星、索尼、夏普三大外资品牌为主力。虽然同样都是LED液晶电视，但是技术上却大有不同，一种是RGB LED技术，一种是侧光式白光LED技术。还有一种普通的白光LED，目前看已经属于落后的技术，我们这里就不介绍了。

RGB LED技术

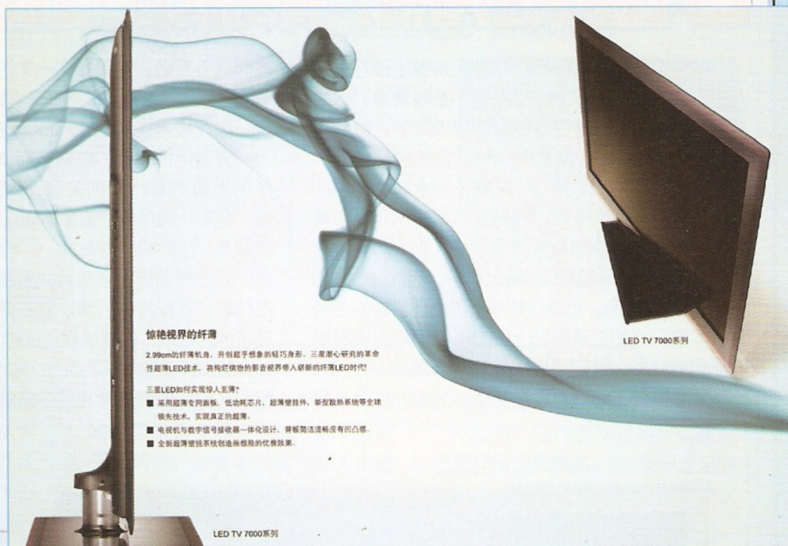
RGB LED背光源，是把液晶面板划分成多个区域，每一块区域都由四个独立LED灯激活发光，分别是红色、蓝色各1个LED，绿色2个LED，组成RGGB-LED发光单元。根据图像上不同区域亮度的不同，可以单独控制各个区域独立发光和控制亮度，根据实际画面显示的需要来激活不同区域LED单元，高亮区域的LED单元亮度更强高，暗黑区域的LED单元则半点亮或者完全不激活，从而使画面整体能够呈现更高的动态对比效果。在使用RGB LED背光系统后，液晶面板可以达到NTSC色再现率125%的宽广色域，完全可以完美地表达出x.v.Color信号的深广色彩效果。

通过采用区域亮度控制不但能够解决亮度均匀的问题，而且还可进一步降低背光功耗。这是因为实际的图像在每个具体部位的亮度是不一样的，可能有的区域较亮、有的区域较暗，所以完全没有必要在整个屏幕采用均匀亮度的背光，可以采用根据图像内容决定的区域亮度控制。实现方法是：将整个屏幕分隔为若干个等分，根据图像内容测出其最高亮度，确决该区域所需的背光亮度，然后对该区域的背光LED亮度利用PWM技术进行实时控制，从而实现节能的目的。在采用背光的区域亮度控制以后，该区域的图像信号也应加以相应的补偿，以免产生亮度失真。

由于RGB LED背光系统结构复杂，因此背光板厚度较大，加上区域驱动电路部分相当复杂，因此RGB LED液晶电视机身厚度较大，甚至比普通液晶电视更重。采用这种技术的液晶电视有索尼55X4500，夏普65XS1A、52XS1A。

●白光LED技术

同RGB LED背光相对应，另一种技术是白光LED技术，目前主要是侧光式白光LED，代表产品是索尼40ZX1，三星B6000/7000/8000系列LED液晶电视。侧光式白光LED，是将LED置于电视左右两边，LED光源向中间传送，通过设计精密反射模块，可以让光均匀地打亮面板每个角落，呈现画面。侧光式白光LED由于采用反射式光源，因此LED的数量可以大大减少，以55英寸产品为例，RGB LED需要1792个LED，普通白光LED技术需要960个，而三星侧光式LED液晶电视仅需388个，大大降低了生产成本，加快了LED液晶电视的普及。侧光式白光LED特殊的结构，也使电视的厚度降到更低，三星新品厚度只有2.99厘米，可用薄如蝉翼来形容了，不但效果出色，而且更加时尚新潮。和某些超薄液晶电视不同，有些超薄液晶电视为了达到超薄的效果，电视机内部的基本电路被取消，甚至基本的音视频接口都没有，不管看什么节目，都需要外接一个盒子，这种以牺牲功能、性能、操作方便性换来的超薄，有些舍本逐末，而三星在拥有2.99厘米的厚度的时候，所有电路和接口都在电视机背面和侧面，不影响正常使用，是真正的超薄，这也得益于侧光式白光LED技术。



性能	RGB LED	侧光式白光LED
色斑点扩散	有	无
COLOR SENSOR	有	无
色域覆盖率	105%	90%
功耗	基准	节能30%
面板厚度	63.9毫米	10.8毫米
价格	高	中等

通过左边的对比，我们发现RGB LED在色域覆盖度上具有绝对的优势，这是侧光式白光LED所无法超越的，但是侧光式白光LED色域覆盖度仍要超过普通CCFL背光液晶电视。但是在节能、厚度和价格上，侧光式白光LED液晶电视则具有完全的优势，同样以55英寸为例，索尼55X4500价格近4万元，而三星UA55B7000WF则不足3万元，而UA55B6000VF还要便宜数千元。

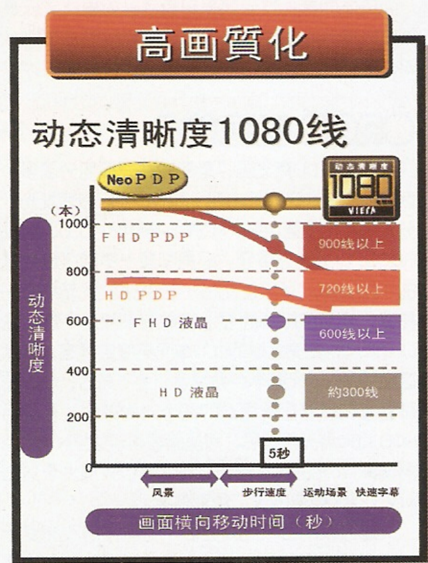
5 松下、长虹 等离子电视的最后守卫者

随着液晶电视价格不断的降低，等离子的生存空间被压缩得越来越小，去年这个时候，日立还是等离子市场是的一个重要品牌，但是如果各位读者现在到国美看一看，会发现日立的柜台已经人去楼空，踪影皆无。作为全球仅有的5个能生产等离子面板的品牌之一，先锋和日立已经先后停止生产等离子面板，这两个公司的生产线都准备转让给大陆，并可能不约而同地落地在合肥。在LG柜台前，也见不到等离子电视的身影，而且LG已经将南京的等离子模块生产线改为液晶模块生产线，国内市场上退出等离子市场已成定局。三星柜台上，和液晶电视比起来，等离子也显得形单影只，目前市场上只有松下和长虹还在最后守卫着等离子的最后领地。

松下今年明显加快了等离子新品上市的节奏，上半年推出了S10和G10两个系列新品。这两个系列的新品亮度有所提高，而亮度的提高是等离子最难攻克的技术，使图像的白色、通透性、对比度都有进一步的改善，在画质上保持领先的位置，令液晶电视难以望其项背，特别是对于追求画质的玩家而言，更有吸引力。

松下S10系列包括P42S10C、P46S10C、P50S10C三款，全高清，动态清晰度全部达到1080电视线，进一步展示了等离子在动态清晰度方面的优势，让拖尾的液晶电视无地自容。屏幕寿命全部达到10万小时，子场驱动从400Hz提高到550Hz，也就是说在观看50Hz节目的时候，每一幅画面从抖动8次提高到抖动11次，使画面更稳定。S10系列虽然采用了普通松下等离子屏，但是仍使用了NeoPDP新技术，这种技术的主要特点是功耗低，和上一代的42PZ80C比，P42S10C的功耗降低了26%。

松下G10系列包括P42G10C、P46G10C、P50G10C三款，全高清，定位高于S10，图像效果和S10属于同一水平，可以秒杀任何一款高档液晶电视。更值得一提的是P46S10C、P46G10C这两款46英寸等离子，和上一代46PZ800C比，图像效果提升的同时，价格大幅下降，价格在9000和11000的水平，相当于外资品牌46英寸液晶电视中档机水平，但是效果上松下这两款46英寸产品则高出不止一个档次。G10系列采用的是NeoPDP屏，但是P50G10C不是日本原装面板，而是松下在上海的一条生产线生产的，但是仅就效果而言，同样出色，读者可放心购买。由于亮度提高，同时将黑色的预放电过程大幅降低，因而使得黑色的表现力大幅度提高，画面的通透性和黑色的纯净度增加，整体画面更深邃、有质感，画质表现出色。动态清晰度仍保持1080电视线的最高水准，面板寿命达到10万小时。G10系列使用了600Hz子场驱动技术，当播放50Hz信号的时候，每幅画面抖动次数达到了12次，使画面的稳定性和精细程度达到了一个新的水平。需要提醒读者的是，必须在影院模式下才能使用600Hz子场驱动功能。



这是松下上半年的新品，为了适应市场的不同需求，下半年松下还会推出产品线更丰富的等离子电视，为满足用户对低价产品的需求，将推出X10系列新品，包括P42X10C和P50X10C两款，其中P42X10C分辨率为1024×768，P50X10C为1366×768，普通屏，取代目前入门级的PV80C系列，P42X10C国庆期间价格可望突破5000元，而P50X10C上市价格仅为8999元，还有很大降价空间。G11系列，包括P42G11C、P46G11C、P50G11C三款，全高清，NeoPDP屏，取代G10系列，已经上市。高端大屏幕方面，将推出P58V10C、P65V10C，全部采用NeoPDP屏，超薄设计，替代58PZ880C、65PZ880C。松下还将首次推出54英寸等离子P54Z1C，NeoPDP屏，超薄设计，分体结构。

另一个坚守等离子市场的就是国产长虹。长虹的等离子生产线很快就要投产，平板电视行业，必须拥有自己上游的面板资源才能有更进一步的发展，索尼由于不掌握液晶电视面板的核心技术，只好同三星合作，还要到台湾购买面板，才能保证自己的生产需要。最近索尼决定投资11亿美元和夏普合作生产面板，就是一个生动的例子，因此长虹拥有了自己的等离子生产线以后，必将大力加强等离子产品的生产。

长虹42英寸等离子以标清的为主，如果用来观看高清或玩PS3游戏的读者，我们还是建议选择42英寸松下等离子，而不建议购买长虹的42英寸等离子。但是如果用来看有线电视和DVD，长虹PT42718NHD是非常不错的选择。

50英寸方面，高清机最值得关注的是PT50718，这款等离子分辨率是1366×768，色彩艳丽，图像通透，对比度好，价格优势明显，最低不到6000元。与PT50718档次相当的还有PT50619、PT50618A，供不同的商场销售。

全高清机，PT50900FHD是首选，画面通透，对比度好，清新艳丽，价格不到7000元，性价比极高。

6 网络电视勃然兴起

传统收看电视的方法就是看有线电视或者DVD，但是随着宽带的普及，人们看电视的方式也在发生着悄悄的变化。越来越多的人通过电脑和网络收看视频网站的节目。时下，视频网站已经进入成熟阶段，网络上不计其数的小型视频网站暂且不说，就是广电总局正式颁发运营牌照的正规视频网站，已经达到332家之多，已经超过省级以上电视台的数量。这些视频网站，只要在电脑上输入网址，就可以看电视和电影了。而目前电脑接口已经是液晶电视的基本接口了。但是收看网络电视节目的时候，和电脑连接仍然很不方便，这个环节其实是可以省略的，因此网络电视应运而生。目前市场上的网络电视主要是长虹乐教电视、TCL MiTV互联网电视、海信蓝媒液晶电视、海尔模卡机这几种。

1.长虹乐教电视

互联网日渐普及，其所提供的功能也日渐增多，除了看电影、看电视这种娱乐功能外，还可以玩游戏，很多网页游戏大行其道就是一个证明。最主要的还可以通过因特网对儿童进行教育活动，可以进行各学科的远程教育，也可以进行一些课外辅导。大人们也可以通过网络获得健康、美容、健身等信息，而这些娱乐、教育活动都可以通过大屏幕平板电视作为终端显示设备，这就是长虹乐教电视产品的初衷。长虹乐教电视分为两类，第一类产品只是具备了网络电视的雏形。长虹乐教电视并不能直接和互联网联网，其运作模式是，用户在购买长虹乐教电视的同时，会获得一个4至8GB的U盘，里面存储有大量的娱乐和教育内容，通过USB接口连接到长虹乐教电视上以后，就可以播出。但是U盘里的内容毕竟是有限的，电影、电视剧总是不断增加中，很多游戏、教育节目，也是在不断地更新中。为此，长虹设置了一个乐教网站，凡是购买长虹乐教电视的用户，都可以到长虹乐教网站去下载最新的娱乐和教育内容。长虹乐教电视和乐教网站的节目，是一种专门的格式，如果其他网友到长虹乐教网站下载节目后，在一般的电脑中并不能播放，只有在长虹的乐教电视中才能使用。目前长虹正在销售的810系列液晶电视，718、818系列等离子，都据有这种乐教电视功能。

严格讲，上述第一类长虹乐教电视还不能算是真正的网络电视，因为不能直接和互联网连接。长虹还有一个iTV876系列液晶电视，才是真正的网络电视。

长虹iTV876L系列液晶电视是TV2.0概念下的全新乐教网络电视，也是乐教系列电视中的首款在线产品，在LT42876FHD原型机的基础上增加了上网功能，改变了消费者单纯被动地接受电视节目的现状，让人们可以通过该款电视获得更多、更丰富的娱乐信息，从而使单纯的被动看电视变成互联、互通、互动的"用"电视。长虹iTV876L系列液晶电视具有如下功能——

CHANGHONG长虹 长虹品牌世界-500强
长虹 乐·教 我的生活专家
全球唯一一款超薄超窄等离子电视隆重上市!
一大核心：乐教电视——我的生活专家
四大优势：480Hz动态高清 H.264蓝光全高清 万款经典游戏 我的屏保
型号:PT42818NHD 零售价：¥6990元
乐教是什么?
型号LT37810U 促销价：¥6999元
乐·教TV三大优势：
U-DTV

1.一键上网：一键点击就可以直接上网，省去启动电脑的等待时间、打开浏览器和搜索引擎的繁琐步骤。

2.一点即播：下载3%即可观看已下载的内容，边下载边播放。

3.WiFi无线互联：内置无线网卡上网不连线，简约又方便。

4.家庭局域网共享：运用有线、无线互联技术与PC等家庭视听设备实现局域网资源共享。

5.可以直接访问长虹乐教网站：这个网站是长虹斥资1.5亿元为用户量身打造的一个专属服务平台，精选了娱乐、影视、教育、生活百科、健康五大类用户最需要的内容。

6.可以直接访问PPS在线影视平台：PPS是全球最大的网络视频服务运营商之一，目前已拥有30000套频道节目，能够在线收看全球最新的电影、电视剧、体育直播、游戏竞技、动漫、综艺、新闻、财经资讯等节目，播放流畅、完全免费。

7.可以直接访问新浪在线新闻平台：新浪网是国内最著名的门户网站之一，在全球范围内注册用户超过2.3亿，日浏览量最高突破6亿次，是中国大陆及全球华人社群中最受推崇的互联网品牌。新浪网为全球用户提供全面及时的中文资讯，24小时滚动报道国内、国际及社会新闻。

8.还可以进行H.264蓝光全高清解码：具有H.264蓝光DVD的核心解码技术、独立解码播放H.264格式网络高清电影，增加支持对高清TS流的解码(暂不支持HD-RM)。

9.可以开机在线升级：iTV876L提供在线免费查毒、全面杀毒的服务，方便快捷，服务稳定，只要能上网就可以自动杀毒，给平板电视提供及时安全的体检，迅速建立起平板电视的安全防护体系。

10.可以BT脱机下载：BT下载是现在网络上最流行的下载方式之一，使用方便，拥有数以万计的用户，脱机BT下载节约大量电费的同时不用继续整夜整夜地折磨您的电脑，是电影爱好者的特大福音。

2.海信蓝媒液晶电视

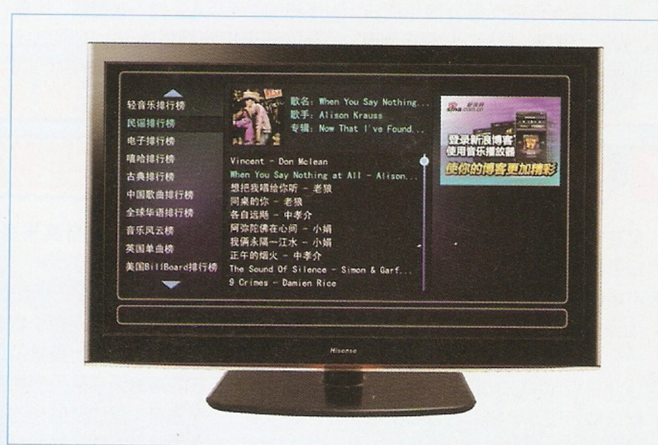
海信蓝媒液晶电视也是具有网络电视的功能，包括TLM32V88网络版、TLM37V88P网络版、TLM42V88GP网络版、TLM47V88GP网络版。严格讲，海信这四款蓝媒液晶电视也不是完全意义上的网络电视。海信88系列定位为家庭媒体中心，具有4e功能：



e联：最新一代高速流媒体，实现H.264、Flash(.swf)、RMVB、MPEG2等高清格式文件的播放，同时还可浏览图片、聆听音乐、文件管理，这其实同网络电视无关的一个功能。

e智：蓝媒液晶电视内置益智英语、趣味游戏等FLASH功能；可通过T.USB接口轻松解读Flash(.swf)动画文件，这也是一个USB的多媒体播放功能，不属于网络电视的范畴内。

e讯：可通过网线登陆互联网，访问新闻资讯，在线RSS新闻链接，提供海量即时新闻信息；新浪乐库，全天24小时更新上榜流行金曲，好歌畅听；股市行情；天气预报，提供全国主要城市近三天的天气情况。实际上这是简单的网络浏览功能，和真正的网络电视还有一点距离。



e享：通过路由器(有线或无线)与电脑主机相连，可直接读取电脑里的电影、图片、音乐文件等；e享还可实现多室同步设置，全家人可在不同的房间内同时分享电影、音乐等影音大餐。这个功能增加了液晶电视对局域网的访问，但是还不能直接上网收看在线视频，同真正的网络电视只有一步之遥。

3.TCL MiTV互联网电视

目前市场上能见到的有L40S9FE、L42S9FE、L46S9FE、L52S9FE四个型号。TCL MiTV互联网电视具有网络接口，具有"MiTV影客下载引擎"，当和网线连接之后，就可以通过互联网下载各种影音视频文件，2M的带宽下载速度可达到200k/s，不但支持待机下载，还支持边看电视边下载，同时也可以屏蔽不健康视频下载。

网络电视虽然可以访问网站，但是和电脑仍然有所不同，不能像我们使用IE浏览器那样，只要在地址栏中输入网址就可以自由浏览自己喜欢的网站，TCL MiTV互联网电视也是如此，能够访问的视频网站只有PPS和迅雷视频网站，这两个网站是经过广电总局批准的合法视频网站。PPS是全球最大的网络电视服务商，拥有包括电影、电视剧、卡通、综艺节目在内的30000套频道节目。迅雷拥有大量的国内外电影、电视剧、综艺、动画节目，可以进行海量下载收看。

TCL MiTV互联网电视还拥有PCLINK功能，可以建立家庭局域网，可以通过大屏幕液晶电视欣赏电脑中共享的照片、音乐、视频等文件。同时具有非常强大的多媒体播放功能，能够通过USB支持多种视频文件的播放。

TCL的另一个新品P10系列，也有多款互联网电视，包括L42P10FE、L46P10FE、L52P10FE三款产品，功能和S9PE系列相同。



4.海尔模卡液晶电视

其实，在国内市场上，最早推出网络电视的当属海尔，而且海尔的网络电视具有与众不同的特点，兼容性更广泛，产品的操作更方便，更灵活。说其海尔的网络电视，要先从海尔的模卡机谈起。

海尔模卡机其实就是一台普通的液晶电视，但是与普通液晶电视惟一的不同的是，设置了一个模卡接口，这个接口是海尔公司自己的技术标准。当同地方有线台合作，插上合法授权的有线电视模卡，就可以收看数字有线电视节目。如果插上地面高清无线模卡的时候，就可收看地面高清节目。将来一旦政策允许，插上直播卫星模卡，还可以接收直播卫星电视节目。海尔后来又同搜狐视频网站合作，推出了一款网络模卡，插上网络模卡，连上宽带网线，就可以直接在线观看搜狐视频网站海量的电影、电视剧、动画、综艺节目，成为一台不折不扣的网络电视。



海尔模卡电视无需外接电脑主机，省去了键盘、鼠标，只需接到模卡电视，就可以用遥控器上网，阅读新闻、听音乐、看大片。同时，通过搜狐预置的高清影视频道，用户还能在界面首页直接点击进入，一键直达高清影视世界，免费享受4万部高清大片，并以每天1000剧集的速度增加。搜狐视频网站的播出的电视剧甚至和央视同步播出。记者在第一时间领略了海尔模卡电视的效果，使用的是LB42R3，观看距离在三四米。该机操作非常简单，即使是对电脑一窍不通的中老年人，也不必担忧，只要将网线连接到网络模卡上的网络接口，开机后自动就会出现搜狐视频网站的页面，根据提示，可以进入自己需要的频道。搜狐的高清影视频道，其实并不是我们所说的1920×1080的高清节目，只是相对于普通视频网站300像素甚至更低分辨率的视频节目而言，其实际分辨率和DVD水平相当。在现场播放了一部高清电视剧，其效果和DVD节目差不多，和普通有线电视比较没有干扰，相对画面更稳定。和数字有线电视比，效果相当，在亮度、色彩上不相上下，但是仔细观察数字有线电视还要稍微胜出。

海尔模卡电视最早上市的是R3系列，包括LB32R3、LB42R3、LB46R3和LB55R3四款，同时还将推出一种模盒，通过USB接口和电视连接，可以任意更换模卡，即将上市的T3、K3和F3都将继续支持模卡机。除了数字有线模卡、网络模卡外，目前海尔模卡机还可以提供学习娱乐卡、健身运动卡、迅雷下载卡、搜狐在线卡、点播触摸卡、高清可录卡等，不同的用户可以根据不同的需要选择不同的模卡，即使是不需要任何上述功能，作为普通液晶电视，其价格也不高，具有一定性价比。按照海尔的促销政策，购买模卡机的用户，可以免费获赠一块模卡，用户可以根据自己的需要，任选一款自己所需的，海尔的这种促销策略，具有两个优势：一方面使得收看网络视频节目成本降低，原本模卡电视性价比就比较高，加之免费赠送的网络模卡，更加划算。另一方面，由于模卡是即插即用的，所以升级很方便，今后需要其他功能的时候，只要购买一个相应的模卡即可，而不像目前某些多媒体播放功能那样，一旦出现新的视频格式而无法兼容。

7 通过USB接口播放高清视频的液晶电视

全高清平板电视已经进入普及阶段，但是高清节目却仍然曲高和寡，蓝光由于价格高，节目少难以被市场认同，多数用户都是通过网络下载高清节目。如果想观看网上下载的高清视频，有两个方法，一个方法是直接和电脑连接，让电脑播放高清节目，让平板电视做显示器，就是常见的HTPC模式，但这种方法对电脑的配置要求比较高，操作复杂，还有点对点等问题。另一种方法是，新生产的平板电视具有USB接口，很多型号可以直接播放视频节目，只要将下载的高清视频存储到移动硬盘或U盘当中，插到USB接口，就可以播放。

这种支持高清播放具有USB接口的液晶电视，就是目前流行的蓝光液晶电视。主要是海信和TCL在主推，其他品牌虽然没有打蓝光液晶电视的概念，但是也支持高清播放，比如创维、长虹、康佳、LG的新品。

这种USB接口播放高清视频的电视，用户在购买前最头疼的问题就是兼容性。目前网络上下载的高清节目格式纷繁复杂，从图像编码方面划分，多数的高清频道采用的都是MPEG2 HD格式，比如央视高清，这也是蓝光的基本格式之一，但是蓝光标准同时又采纳了H.264和VC-1两种高清编码方式。

H.264标准也称为MPEG4/AVC(Advanced Video Coding)，属于MPEG-4标准第10部分。H.264的数据压缩率在MPEG2的2倍以上、MPEG4的1.5倍以上。

VC-1是微软开发的动态图像压缩技术，也叫WMV9，是WMV系列的最新版本。WMV是微软的独有规格，数据压缩率与H.264一样。

在HDTV应用上，H.264与WMV9比MPEG2拥有巨大的优势，比如2小时的HDTV节目，如果使用MPEG2最小只能压缩至30GB，而使用H.264、WMV9这样的高压缩率编解码器，在画质丝毫不降的前提下可压缩到15GB以下。



封装格式更复杂，简单地理解，编码格式是针对图像内容本身的，而封装格式相当于一个包装箱，保

证内容完整存储和传输。目前网上高清视频封装格式既有AVI、RMVB，也有TS流，最流行的就是MKV。

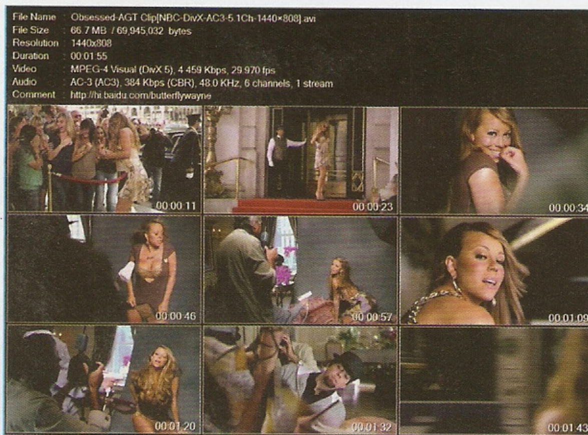
TS流的起源其实和广播电视有关。视频节目分为TS和PS流两种，如果视频节目存放在DVD中，基本没有传输过程，也没有信号损失的问题，因此使用的是PS流。但是经过数字压缩的视频信号如果要通过卫星、有线电视或网络广播发送的时候，传输过程中会有部分数据丢失，而数字压缩信号的一个重要特点是，只要丢失很小的数据，图像就无法还原和解码。为了能正常还原图像，数字电视传输标准中，都加入了各种保护码和纠错码，以保证信号的正常传输和还原。数字压缩信号就好比是一件瓷器，如果在博物馆内搬动，只要工作人员小心看护即可，就好比PS流。如果拿到外地去展览，必须进行精心的包装，甚至还要放到坚固的集装箱中才能运输，就好比TS流。目前网络上流传的很多视频是



从数字电视上录制下来的，凡是从数字电视直接录制的节目未进行重新处理的，都是TS流。

MKV实际上是一种新型多媒体封装格式，也称多媒体容器。常见的AVI、RMVB等封装格式，互相之间各自为战，通用性差，对字幕、音轨的兼容也不好，因此MKV出现了。MKV其实是Matroska的一种媒体文件，Matroska是一种新的多媒体封装格式，它可将多种不同编码的视频及16条以上不同格式的音频和不同语言的字幕流封装到一个Matroska Media文件当中。Matroska媒体定义了三种类型的文件：MKV是视频文件，它里面可能还包含有音频和字幕；MKA是单一的音频文件，但可能有多条及多种类型的音轨；MKS是字幕文件。这三种文件以MKV最为常见。

MKV最大的特点就是能容纳多种不同类型编码的视频、音频及字幕流，甚至连非常封闭的RM及QuickTime这类流媒体也被它囊括进去，可以说是



对传统媒体格式的一次大颠覆，几乎变成了一个万能的媒体容器。播放MKV并不需要专用的播放器，任何基于DirectShow的播放器都能播放它，如常见的Media Player Classic、BSplayer、ZoomPlayer播放器等，甚至包括Windows Media player，仅需安装相应Matroska解码分离器插件即可。笔者在测试中也发现目前的通过USB接口播放视频的平板电视对MKV的兼容性较高。

凡是下载或玩过网络高清的读者，都会接触到H.264、X264、MPEG4、Divx、Xvid这几个名词，但是对他们之间的关系搞不清楚。

MPEG4标准发布后，微软开发了第一个在PC上使用的MPEG4编码器。但是微软出于商业利益的考虑，将视频编码内核封闭，只能使用于Windows Media流媒体技术上，也就是我们熟悉的ASF流媒体文件中。ASF文件虽然有一些优势，但是由于过分的封闭不能被编辑，未得到广泛的应用，这更惹恼了那些视频黑客和视频编码高手，后来，这些小组不仅破解了微软的视频编码，而且经过他们的修改，一种新的视频编码诞生了，这就是广为流传的MPEG编码器－DivX3.11。

DivX采用了微软的MPEGV3核心技术，改良后并加入自己功能称之为DivX3.11，也是目前互联网上普通采用的MPEG-4编码器之一。很快，DivX被传得红得发紫，几乎成了业界的标准，但是DivX的基础技术是非法盗用微软的，微软声称将对所有推动DivX发展的人、企业进行追究，可是DivX技术的创造者之全面申请将DivX合法化，组建新公司DivXNetworks全力推广DivX。DivXNetworks成立初衷就是摆脱微软的技术封闭，因而发起一个完全开放源码的项目，开发一套全新的、开放源码的MPEG4编码软件，吸引了很多软件、视频高手参与。后来DXN公司突然封闭了DivX的源代码，并发布了自有产品DivX4。

所有被DXN公司狠狠涮了一回的软件、视频团体另起门户，逐渐重新聚拢开发力量，高举复仇大旗，在OpenDivX版本基础上，再次开发出一种新的MPEG－4编码XviD，名字的顺序和DviX刚好相反，仅仅从名字就可以看出Xvid充满了复仇的力量。

MPEG4的初衷是将DVD质量的图像码流从每秒6Mbps降低到1.5Mbps，将高清电视的码流从每秒20Mbps降低到6～8Mbps。要实现这样的编码压缩水平，就要用到一种叫MPEG4/AVC的技术。国际电联将这项技术命名为H.264标准，MPEG把这项技术放到MPEG4标准里的第10章中，因此H.264成为MPEG4(part 10)。这就是MPEG4和H.264的关系。

H.264是正规军，而X264是游击队。H.264是需要付费的编码格式，而X264是针对业余市场推出的一个免费编码格式，是H.264的子集，能实现H.264的部分功能。这种编码功能上有诸多限制，比如只能封装MKV、画面不够细腻、去除帧间和帧内预测等决定画面转场延迟效应的关键技术，因为功能上的限制，所以总体来说X264的技术水平比H.264要低点。



如果读者想购买USB接口播放高清视频的液晶电视，在挑选兼容的时候，目前最好的方法是找一个移动硬盘，存储上各种高清视频，亲自到卖场测试，格式要尽量多，有的电视，同样的格式，不同的片段兼容性都有所不同，必须眼见为实，而不是仅看宣传。

8 市场新格局下的品牌选择：日系、韩系or国产？

经过半年多的市场洗牌，日系、韩系、飞利浦、国产品牌的市场格局发生了翻天覆地的变化，市场份额起伏剧烈，市场排名颠倒乾坤。在全球最重要的市场北美市场上，液晶电视市场排名已经开始彻底颠覆，名不见经传的台湾品牌瑞轩已经成功登顶液晶电视出货量冠军宝座，三星排名第二，而索尼排名第三，和排名第一的瑞轩相差4.4个百分点，和瑞轩、三星的差距越拉越大。

一季度北美液晶电视市场份额排名

排名	品牌	出货量份额
1	瑞轩	18.9%
2	三星	17.4%
3	索尼	14.5%
4	福奈	8.5%
5	夏普	7.9%

在国际市场上，索尼超过三星重回老大位置无望，而且预计第二季度将被LG所超越，沦为市场的老三。据韩联社报道，二季度，韩国LG的液晶电视市场占有率有望超越日本索尼成为全球老二。今年第一季度，LG电子液晶电视销量位居第三，市场占有率为11.9%。而索尼第一季度的销量为334万台，以12.5%的市场占有率领先LG电子0.6个百分点。但到二季度，LG电子液晶电视销量出现大幅增长，环比增长15%以上，超越索尼成为全球第二大液晶电视厂商。





以索尼为代表的日系品牌，在刚刚结束的2009第一财季(4至6月份)再次全面陷入亏损境地。其中索尼亏损371亿日元。无独有偶，另一家日系液晶电视巨头夏普亏损也高达231亿日元，东芝也亏损375亿日元，松下亏损530亿日元，而日立亏损高达827亿日元。特别要提醒读者的是，日立去年创造了全年亏损7870亿日元的日本制造业亏损纪录，日立已经停止等离子面板的生产，有传闻说日立等离子生产线卖给了日本一家太阳能公司用来生产太阳能面板，也有消息说这条生产线将卖到中国，在合肥安家落户，而目前在国美商场日立柜台已经人去楼空，其他商场日立柜台前也难觅往日的喧嚣与繁华景象。与此形成鲜明对照的是，两家韩系品牌三星和LG市场被看好，LG电子的第二季度财报显示，利润达7.8亿美元。三星第二季净利润18亿美元创两年来的新高。

从平板电视的产品比较，以索尼为代表的日系品牌也落后于三星、LG。在液晶电视最新的技术应用上，200/240Hz是一个卖点，日系品牌中，索尼Z4500系列和刚上市的Z5588、Z5599系列支持这种新技术，韩系品牌中，LG的LH45和LH50两大系列都支持这一技术。在LED液晶电视方面，索尼仅有55X4500和40ZX1两款产品，而三星有6000、7000、8000三大系列，尺寸涵盖32至55英寸，无论是型号、种类、性能、技术，都毫不逊于索尼。在USB高清视频播放方面，日系仅有索尼具有USB接口的产品，但是均不支持高清播放。日系其他品牌均无USB接口。而三星、LG均有多个系列具有USB接口，而且LG的LH40、LH45、LH50三大系列对高清视频播放的支持水平非常高，和国产蓝光液晶电视达到同样水平。价格方面，LG产品已经显示出了性价比的优势，而就其图像效果而言，30系列以上的新机，与同档次的索尼液晶电视比，毫不逊色。

国产品牌方面，互联网电视、高清液晶电视技术，已经全面超过日系品牌。在图像效果上，由于同索尼这些日系品牌一样也是购买面板和芯片"组装"液晶电视，因此技术上处于同一起跑线，中高档机和索尼的中档机比，并无实质的差别，图像效果难分高下。而价格上，国产液晶电视已具有绝对优势，以40英寸液晶电视为例，海信TLM40V68P价格仅为索尼、夏普同尺寸液晶电视的一半左右，而图像的色彩、通透性、对比度毫不逊色。46英寸国产液晶电视主流型号的价格在6000元左右，而同尺寸、同效果的日系品牌产品均在万元以上，差距巨大。至于52英寸液晶电视，国产品牌早已落入万元之内，最低不到9000元，同日系品牌也有较大的优势，而面板、效果上毫不逊色。即使是玩家，如果不考虑品牌因素，仅仅从图像效果和性能方面考虑，以索尼为代表的日系品牌液晶电视已经不是最好的选择了，韩系和国产液晶电视更有吸引力。

9 近期平板电视购机指南

32英寸液晶电视



首选 三星32B350F1

采用的是台湾屏，画面通透色彩鲜艳，白色画面纯净，黑色处理的比较好，整体画面通透性高，对比度处理的好，全部通过HIVICAST测试，表现比较好，是同价位外资品牌液晶电视中首选。

参考价格 **3499**元 画质评分 **8**分

海信TLM32V68C

这款液晶电视外观设计时尚，色彩鲜艳而不夸张，图像方面亮度较高，对比度处理的比较好，HIVICAST轻松通过测试，性价比较高。

参考价格 **3499**元 画质评分 **8**分

夏普32Z330A

图像亮度高，画面通透性高，清新亮丽，对比度处理的也比较好，色彩艳丽，特别是红色和绿色非常艳丽。性价比高。

参考价格 **2999**元 画质评分 **8**分

LG 32LH30FR

这款电视是LG的首款32英寸全高清液晶电视，外观看上去比较精致典雅，时尚气息足，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理的较好，暗部细节表现不错。

参考价格 **4999**元 画质评分 **8**分

索尼32S550A

台湾屏，画面的通透性处理的比较好，色彩鲜艳，黑色画面处理的也可以，黑色略发蓝，但并不明显。高亮画面质感好，暗部细节较丰富，对比度处理还可以，HIVICAST对比度测试表现比较好。

参考价格 **4499**元 画质评分 **8**分

长虹LT32710

这款液晶电视采用台湾屏，外观设计比较时尚，对比度处理好，画面通透性好，接口丰富，价格比较低，有一定优势。

参考价格 **2500**元 画质评分 **8**分

40英寸液晶电视



首选 海信TLM40V68P

三星全高清屏，外观设计时尚，色彩鲜艳而不夸张，图像方面亮度较高，对比度处理的非常好，比索尼的V5500系列都要好，图像的通透性也处理的很好，性价比很高，而价格比索尼的32英寸液晶电视都要便宜。

需要注意的是，此机可能停产，但是国庆期间肯定会有销售。

参考价格 **3999**元 画质评分 **8**分

三星40B530P7R

全高清，外观时尚典雅，图像色彩鲜艳，通透性好，黑色处理的比较好，略带蓝色，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节好。

参考价格 **6499**元 画质评分 **8**分

三星40B550K1F

全高清，外观采用时尚高档的幻彩晶虹设计，图像色彩鲜艳，通透性好，图像清新，黑色效果好，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节佳。

参考价格 **7499** 元 画质评分 **8**分

三星40B610A5R
全高清，外观采用时尚高档的幻彩晶虹设计，图像色彩鲜艳，通透性好，图像清新，黑色效果好，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节佳。具有100Hz技术。

参考价格 8499元　画质评分 8分

索尼40W5500
全高清，色彩鲜艳，画面通透，亮度设置的不高，但是图像的对比度仍处理的较好，有中高档机的风格。具有100/120Hz，黑色表现非常出色，非常纯净而深沉，表现比Z4500系列还要好。

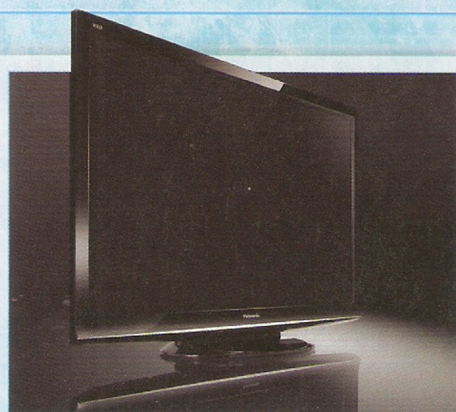
参考价格 8999元　画质评分 8分

索尼40Z4500
全高清，画面的通透性极佳，色彩仍然保持索尼艳丽的风格，黑色画面处理的很好。高亮画面质感好，暗部细节丰富，功能比较丰富，具有200/240Hz，画面更加稳定，特别是移动画面，比普通液晶电视机有一定提高，一体机功能，可以联网，这些都是全新的功能。目前索尼最新的Z5588、Z5599已经上市，但是均没有40英寸的规格，因此40Z4500也可能是索尼中高端40英寸液晶电视最后一个型号了，需要购机的读者请抓紧。

参考价格 10499元　画质评分 8分

三星UA40B6000VF
2.99厘米的厚度，在外观上具有得天独厚的优势，时尚而典雅清新，从外观上就可判断是高端机。色彩艳丽，图像亮度高，清新而锐利，通透性较好，对比度好，HIVICAST测试通过。采用黑水晶面板，黑色效果佳。

参考价格 16999元　画质评分 9分



首选 松下P42S10C
全高清等离子电视，图像的亮度有了较大改善，因此白色表现更出色，字幕看上去更清新锐利。通透性非常好，看上去让人为之一振。黑色效果一流，特别是演示画面中有一段茫茫星空的镜头，让人眼前一亮，黑得透彻，黑得纯净。色彩看上去更火爆，尤其橘红色非常醒目。对比度全部通透HIVICAST的测试，高亮画面的质感和细节好，暗部细节非常丰富，层次感尤其突出。

参考价格 6000元+　画质评分 10分

42英寸平板电视

LG 42LH40FD
全高清，外观看上去比较精致典雅，时尚气息足，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理的好，暗部细节丰富。

USB接口支持的多媒体格式和高清格式多，兼容性强。

参考价格 7999元　画质评分 8分

长虹LT42710FHD
这款液晶电视采用奇美全高清屏，外观设计比较时尚，对比度处理好，画面通透性好，还可以播放RMVB视频，接口丰富，价格比较低。

参考价格 5000元　画质评分 8分

海信TLM4236P
这款产品采用奇美全高清屏，图像通透性好，色彩鲜艳，对比度处理的好，可以通过HIVICAST的测试，价格上具有很高的优势。

参考价格 4500元　画质评分 8分

飞利浦42PFL9509
全高清，采用时尚的窄边框设计，具有流光溢彩效果。图像通透性好，色彩鲜艳，黑色处理的好，对比度通过HIVICAST测试，表现非常好，支持RMVB播放。

还有100/120Hz倍频技术。

参考价格 8999元　画质评分 8分

康佳42GS80DC
这是一款全高清液晶电视，外观设计时尚，具有流光炫彩技术，可以播放RMVB视频，H.264高清视频，接口丰富，色彩鲜艳，画面通透，黑色表现好，图像的对比度处理的好，暗部细节丰富。

参考价格 6000元　画质评分 8分

飞利浦42PFL5609
采用LG全高清屏，外观设计时尚，图像通透性好，色彩鲜艳，黑色处理的好，对比度通过HIVICAST测试，表现非常好，是外资品牌中为数不多能支持RMVB播放的设备。

参考价格 5999元　画质评分 8分

LG 42LH45YD
全高清，外观看上去比较精致典雅，时尚气息足，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理的好，暗部细节丰富，还具有200/240Hz功能。

参考价格 11000元　画质评分 8分

46、47英寸平板电视

首选 长虹LT47710FHD
这是一款全高清液晶电视，外观设计比较时尚，对比度处理好，画面通透性好，还可以播放RMVB视频，接口丰富，价格比较低，有一定优势。

参考价格 5999元　画质评分 8分



三星UA46B6000VF
2.99厘米的厚度，在外观上具有得天独厚的优势，时尚而典雅清新。

色彩艳丽，图像亮度高，清爽锐利，对比度好，HIVICAST测试通过。采用黑水晶面板，黑色效果佳。

参考价格 19999元　画质评分 9分

海信TLM46V69P
三星全高清屏，高亮画面质感比较好，黑色表现不错，对比度控制比较到位，图像效果不错，外观非常时尚。

参考价格 5999元　画质评分 8分

三星46B530P7R
外观时尚典雅，图像色彩鲜艳，通透性好，黑色处理的比较好，略带蓝色，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节好。

参考价格 8999元　画质评分 8分

LG 47LH40FD
全高清，外观看上去比较精致典雅，时尚气息足，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理的好，暗部细节丰富。

USB接口支持的多媒体格式和高清格式多，兼容性强。

参考价格 9999元　画质评分 8分

松下P46S10C

全高清等离子电视，图像亮度有了较大改善，因此白色表现更出色，字幕看上去更清新锐利。通透性非常好，看上去让人为之一振。黑色效果一流，橘红色非常醒目。对比度全部通透HIVICAST测试，高亮画面的质感和细节好，暗部细节非常丰富，层次感尤其突出。此机价格适中，效果上要大大超过46英寸高端液晶电视，具有更高的性价比。

参考价格 **8999**元

画质评分 **10**分



康佳46GS80DC

这款全高清液晶电视外观设计时尚，具有流光炫彩技术，可以播放RMVB视频，H.264高清视频，接口丰富，色彩鲜艳，画面通透，黑色表现好，图像的对比度处理好，暗部细节丰富。

参考价格 **6999**元 画质评分 **8**分

索尼46V4800

全高清，画面通透性好，色彩仍然保持索尼艳丽的风格，黑色画面处理的也很不错。高亮画面质感好，暗部细节比较丰富，具有中档机的水平。功能比较丰富，具有100/120Hz，一体机功能，可以和电脑联接。

参考价格 **9999**元 画质评分 **8**分

三星46B550K1F

外观采用时尚高档的幻彩晶虹设计，图像色彩鲜艳，通透性好，图像清新，黑色效果好，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节佳。

参考价格 **9999**元 画质评分 **8**分

飞利浦47PFL5609

全高清，外观设计时尚，图像通透性好，色彩鲜艳，黑色处理的好，对比度通过HIVICAST测试，表现非常好，支持RMVB播放。

参考价格 **8999**元 画质评分 **8**分

三星46B610A5R

外观同样采用幻彩晶虹设计，图像色彩鲜艳，黑色效果好，暗部细节佳。

图像表现清新通透，对比度通过HIVICAST测试，具有100Hz技术。

参考价格 **10999**元 画质评分 **8**分

50英寸以上平板电视

首选 松下P50S10C

全高清等离子电视，图像亮度改善使白色表现更为出色。画面通透性非常好，黑色效果一流，透彻而纯净。色彩表现火爆，橘红色尤为醒目。对比度全部通透HIVICAST的测试，高亮画面的质感好，暗部细节丰富，层次感突出。

此机价格适中，效果大大超过同尺寸高端液晶电视，具有极高的性价比。

参考价格 **8999**元 画质评分 **10**分



长虹LT52900FHD

这款全高清液晶电视，外观设计比较时尚高雅，色彩鲜艳，对比度处理的好，无论是高亮画面还是暗部细节，都有不错的表现，属于高端产品。

参考价格 **9999**元 画质评分 **8**分

长虹PT50718

等离子准高清电视，分辨率为1366×768，图像通透，色彩艳丽，黑色表现好，对比度处理佳，价格具有优势。

参考价格 **5999**元 画质评分 **8**分

索尼52V5500

全高清液晶电视，画面的通透性处理较好，色彩鲜艳，黑色画面处理的也不错。高亮画面质感好，对比度较强，HIVICAST黑色对比度测试能够过关。

参考价格 **12999**元 画质评分 **8**分

三星52B550K1F

时尚高档的幻彩晶虹外观设计，图像色彩鲜艳，通透性好，黑色效果好，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节佳。

参考价格 **12999**元 画质评分 **8**分

康佳52DT08DC

全高清液晶电视，亮度控制的比较有尺度，通透性好，高亮画面处理的好，图像清新锐利，图像色彩准确沉稳，暗部细节丰富。

参考价格 **8999**元 画质评分 **8**分

三星55B650T1F

采用三星黑水晶面板，图像通透，黑色效果和对比度一流，价格适中。

参考价格 **19999**元 画质评分 **9**分

三星52B610A5R

外观时尚，各方面与52B550K1F基本相当，表现不错，对比度通过HIVICAST测试，并具有100Hz技术。

参考价格 **13499**元 画质评分 **8**分

文 Lancer 美编 木仙



赛车之神——山内一典的跑车浪漫旅

这些年经常游山玩水出没于各种车展的山内一典惹怒了不少玩家，自从两年前《GT 赛车 5 序章版》以其绝代风华倾倒苍生，两年来千万玩家们掐着手指等待《GT 赛车 5》，等待着它为赛车游戏树立新的标杆，等待着它拯救 PS3 于水火。然而山内一典总是不紧不慢地告诉人们：《GT 赛车 5》为时尚早，玩家莫要着急。于此同时，《GT 赛车》主题餐馆、与电视台合拍汽车电视节目、立体版和超高解析度版《GT 赛车 5 序章版》接连推出，进一步构成了山内一典不务正业的罪证。

直到 2009 年 6 月，黑着眼圈站到 E3 展大讲台上的山内一典向世人证明自己从未偷懒。几乎已经被遗忘的《GT 赛车 PSP》以高完成度的试玩版堂堂登场，一个月后《GT 赛车 5》将于年内发售并与 PSP 版联动的消息重新点燃了玩家们的激情。《GT 赛车》对索尼的意义就像微软的《光环》和任天堂的《马里奥》，它的发售将成为新主机崛起的标志。《GT 赛车》以 1080 万套的销量成为最畅销的 PS 游戏，《GT 赛车 3》以 1489 万套的销量继承王位，而《GT 赛车 5 序章版》以 400 万套的销量成为史上销量最高的试玩版游戏……"《GT 赛车》系列"的销量正在不断攀向高峰，PS3 的《GT 赛车 5》是否会成为新的顶点？

病弱车魔

"看！这是丰田卡罗拉，那是本田思域……哇！那边开来一辆奔驰！"

一辆载货小卡车行走在千叶县柏市的小巷子里，车上坐着一对父子，父亲一手握着方向盘，一手指着路上来来往往的车辆，眉飞色舞地向坐在副座的儿子讲解路上的各色轿车。少年的名字叫山内一典，自他懂事起，身为狂热车迷的父亲就开始教他各种汽车知识。山内一典从 3 岁开始钟爱玩具汽车，6 岁时已经可以分辨汽车驾驶座三个踏板的功能。山内一典的父母从事陶器制造业，经常开着小卡车穿梭于东京与千叶县的大街小巷，坐在副座里看车成为山内一典童年记忆中永恒的一幕。在耳濡目染中成为车迷的少年山内曾偷偷发动了家里的丰田光冠，结果"奋勇"地开到了池塘里，把父母吓得不轻。几十年后，身为"赛车游戏之神"的山内一典与他的父亲一样，认为学车的兴趣应该"从娃娃抓起"，为此他构思了《GT 赛车 男孩版》，可惜因为分身乏术至今未能投入制作。

上了中学后，山内一典有了新的喜好——与日本的很多游戏制作人一样，山内一典为好莱坞电影而如痴如醉。山内说："中学时经常为等待斯皮尔伯格和卢卡斯的新片上映而茶饭不思，那时我的梦想是成为电影导演。"山内一典希望与好莱坞的名导们一样，制作出不朽的电影巨制。他在初中时就自己成立了一个电影制作部，拉了几个朋友，每年制作一部电影，他梦想着有朝一日拍出《星球大战》那样的电影。但日本的电影工业太落后，根本没有给创作者实现理想的舞台。

年幼时的山内体弱多病，每当上体育课时，他都只能站在一旁参观，因此得了个"病弱大魔王"的绰号。除了运动之外，山内一典的爱好广泛。可能是因为天生对机械有特殊的天份，少年时山内一典已经展现其设计才能，13 岁时他曾经用废弃材料设计了一个机器人并参展。山内一典更擅长的是个人电脑，他从 10 岁开始获得自己的第一台个人电脑，从此开始沉醉其中，并尝试自己开发游戏。由于对游戏与电影的喜爱，山内一典考入了日本大学艺术系。大学时期的山内除了学习外，还有一份在电脑量贩店的兼职。山内一典打工的店里经常会有一些汽车公司的顾客到访，他们想要寻找 3D 处理速度最快的电脑，用于制作包含汽


■Polyphony的每张办公桌旁都摆满了汽车模型。

车3D模型的多媒体演讲资料，在车展或公共场合进行产品解说。借此机会，山内一典认识了不少汽车公司的职员，并且兼职为汽车公司制作多媒体演讲资料。这段打工经历让山内一典对3D技术产生了浓厚兴趣，这成为他加入索尼的契机。

1992年4月，24岁的山内一典进入了总算与电影有点关系的索尼音乐娱乐公司，他希望使用CG技术制作影像，或者制作多媒体，实现自己的电影梦想。不过在部门分配时，山内一典没能如愿——他被分到了Epic Sony唱片的新媒体部门。当时Epic Sony唱片风光一时，旗下艺人如小室哲哉的TM NETWORK和渡边美里等正处于全盛期，山内一典只知道这是一家发行唱片的公司，对于其所谓的"新媒体"部门闻所未闻。入职后才发现，Epic Sony的"新媒体"就是游戏，该部门为FC、SFC开发了《TM NETWORK》、《圣饥魔II》等围绕其艺人的关联游戏，其多数员工都是由其他部门调配，山内一典是惟一一个刚开始就被抓去做游戏的新职员。

山内一典至今还清楚记得入社当日的情形。公司的总部在青山一丁目站正上方位置的青山双子大楼。上班第一天，山内一典早上8点就站在了双子大楼8楼的总部入口处，比正式上班时间提前了2个半小时。想到今后将与之共事的诸位前辈，山内一典准备热情地向所有人挨个问候。现在回想起那时憨直的热情，山内一典仍然嘴角挂着笑意："当时想着马上就要走入社会，对工作的事热情高涨，真有些见笑了……"

清晨8点的空荡楼道里，山内一典怀着满腔热情耐心等待。可是左等右等，始终等不到有人来上班。不知过了多久，第一个来到公司的职员刷卡打开了入口的自动门，今后将要在里面挥洒热情的地方在山内一典的面前徐徐展开，里面依然一片昏暗。在昏暗的办公室门前，山内一典不知道又等了多久。直到上班时间的约摸15分钟前，几部电梯几乎同时抵达，同事们从电梯里蜂拥而出。

"我是今天开始被分配到这里的山内，请多多关照！"

每次电梯门打开时，山内一典就响亮地向同事问候，同时朝着里面深深地鞠躬。这电梯门口突然冒出来的陌生人让很多人都吓了一跳，山内一典能感觉到他们眼中射出的异样目光，有些同事会向他点头回应，还有一些同事明显流露出警戒与困惑的神色。这一天，山内一典在兴奋与不安中度过。上司什么话也没说，只是静静地观察着一切。山内饶有兴致地参观同事们制作SFC游戏，可所有人都自顾自地忙着，他的热情在冷冰冰的氛围中逐渐退却。漫长的一天过去了，到了下班时间，所有人都准时收拾好自己的物品走出办公室。

"我不是走错公司了吧？"

这是山内一典对Epic Sony的第一印象。

到了第三天，山内一典终于坐不住了。他拜访了被分配到集团另一个部门的关系较好的一位同期新职员，吐露了自己心中的郁闷。这事传到了山内一典上司的耳中。第二天，他就被当时担任部长的佐藤明叫到了办公室。

"你想说的事，我很清楚。适应这里的环境需要一段时间，不过这绝对是一家好公司，请忍耐。"

被部长级人物亲自接见并耐心开导，山内一典受宠若惊，当下打消了去意，决定在这家公司多待一段时间看看。

之后的一段时间，山内一典仍然是早上第一个到达公司。有时他会用抹布把所有人的办公桌擦一遍，有时候会给观赏用的植物浇水，或者把所有晨报上与游戏业界有关的新闻剪下来，制作供同事传阅的资料。白天的上班时间里，他会到公司的资料架查找SFC的技术资料一个人埋头研读。他虽然有PC的游戏制作经验，但对于家用机是初次接触，只能一边尝试了解主机的架构，一边构思有可能实现的游戏创意。

在青山一丁目双子大楼西座8楼的资料室里，山内一典暂时忘却了被冷落的苦恼，渐渐体会到这份工作的乐趣。

与此同时，在大楼的另一个角落，被称为"索尼革命儿"的久多良木健正在酝酿一场革命……PlayStation计划正悄然启动。


■在Polyphony工作室内部的这套座舱式装置是所有《GT赛车》玩家的梦想。


■Polyphony的休息室，虽然有些简单，不过装备齐全。


■Polyphony的员工正在制作汽车3D建模。

不速之客

山内一典入社数日后，在Epic Sony唱片公司青山总部大楼里，突然来了一群不速之客。来自索尼另一个部门的数十人的军团进驻Epic Sony，他们在大楼中央的走廊部分占据了大半的面积。没几天，这块地方就被玻璃墙围了起来。

"那群人是谁？发生什么事了？"这样的疑问在Epic Sony的员工中迅速蔓延。原来，这个秘密部队正是久多良木健率领的PS硬件研发团队。久多良木健认为在索尼总部没有合适的研究场所，于是要求Epic Sony的代表丸山茂雄在青山双子大楼里划了块地方。山内一典对久多良木健的第一印象是"有丰富经验的领导者，散发着成熟味，才华横溢"。久多良木健的脑中就像时刻都有灵感在喷发，通过他的嘴如洪流般高速涌出，让大多数人大脑的运转速度都跟不上他的节奏，而员工支支吾吾的反应总是让急性子的久多良木健越发焦躁。之后山内一典每次遇到久多良木健，总是会看到他嘴里像机关枪一样将下属训斥一通。

加入索尼一年后，山内一典所在的Epic Sony游戏制作部门与索尼总部派来的硬件部队合二为一，正式成立了索尼电脑娱乐有限公司。那时山内一典终于知道了PS的技术规格，强大的3D运算能力让他内心蓄积已久的CG热情被重新点燃。

"PS是我从15岁开始就已经在梦中想像的硬件，如果有那样的硬件，各式各样的设想都能实现。"回想起初次见到PS时的情形，山内一典说："那是只应在梦中出现的主机。"那时，从没想过以游戏为终身职业的山内一典知道自己歪打正着地将爱好变成了工作。虽然Epic Sony的游戏部门涉猎游戏开发已久，但在3D游戏制作方面的经验几乎为零。山内一典是极少数有3D实战经验的员工之一，他认为这是一次千载难逢的机会。山内一典开始独立策划自己的3D游戏，当他提起勇气向上司提出制作企划书，他的计划方案被当场拍板。

山内一典认为，一款以真实为诉求的赛车游戏，最重要的不是画面，而是物理引擎。真实的物理表现才是"驾驶模拟游戏"的灵魂。山内一典向上司提出的新作方案是一款以物理引擎表现汽车运动特性的游戏，当时业界还没有专门的"物理引擎"一说，缺乏经验的山内一典带领一个小团队设计了一套将现实的物理效果夸张化的物理引擎，这样可以避免难以把握的细节，通过这款游戏积累经验，



■山内一典的处女作《卡通汽车大奖赛》。


■日产的Skyline GT-R一直是山内一典最喜欢的车型之一。

今后可以将其改造为真实化的物理引擎。由于走的是夸张化风格，为避免令人产生格格不入的怪异感觉，山内一典暂时搁置了拟真化赛车游戏的构想，用这套引擎开发了《卡通汽车大奖赛》(Motor Toon Grand Prix)，并邀请后来成为《FAMI通》封面御用画师的松下进设计了风格夸张独特的游戏角色。1994年12月16日，《卡通汽车大奖赛》在PS发售两周后上市，由于同期的《山脊赛车》吸引了所有人的目光，山内一典的处女作在默默无闻中惨收场。

如今山内一典自家的车库就像4S店般宽敞，里面停放着2005年的福特GT、本田S2000、三菱Lancer Evolution V、保时捷GT3、日产350Z和梅塞德斯AMG SL55……山内一典的豪车收藏品还在持续增加中，他说："目前距离我满意的收藏规模还有很大的距离，我的梦幻车库还要有法拉利330 P4、麦克拉伦F1和最新的日产GT-R"。山内一典经常开着自己的车到东京郊外的Twin Ring Motegi赛道练车，那里同时也是"《GT赛车》系列"汽车测试的常用场地。令人意外的是，1992年狂热车迷山内一典加入索尼时，连个驾照都没拿到。在日本考个驾照要花30万日元，对于刚刚大学毕业的山内一典实在难以承受。直到1994年有了点经济基础后，山内一典才领到了驾照，并购买了自己人生的第一辆汽车"日产Skyline GT-R"。这辆有"东瀛战神"之称的大马力赛车成为《GT赛车》诞生的契机。

SCE成立初期有一个传统：所有员工每天都要写一张"建议卡"投到公司的意见箱里，卡片里可以写下自己想到的任何创意，无论是游戏设计方案、人设建议还是操作系统，画面风格，所有员工必须将其作为日常工作的一个常规环节。久多良木健会对这些提议亲自过目，偶尔会将提议者叫到自己的办公室。山内一典只填过一次"建议卡"，他在卡中只写了一句话："我希望在我的电视里驾驶我自己的汽车。"几天后山内一典被久多良木健叫到了办公室，不久，以"真实驾驶模拟"为目标的《GT赛车》开始投入制作。

"Gran Turismo"这个词在意大利文中是"环游全国"的意思，后引申为"高级跑车"之意。山内一典说，取这么一个名字，一方面是因为要提供"驾驶娱乐"，同时要提供"环游世界的乐趣"。《GT赛车》的目标是"让玩家在游戏中驾驶自己的汽车，或者自己梦想中的豪华车"，为了带给玩家平民化的亲切感，游戏中不仅要收录豪华名车，还要收录尽可能多的平民车。向车厂游说获取真车实名授权成为一个大难题。多数汽车公司仍然把游戏视为儿童玩具，让自己的汽车出现在游戏中不会有任何宣传作用，而且有些"掉身价"。山内一典带着《GT赛车》的企划书到处游说，吃了无数次闭门羹后，终于取得了大突破——丰田汽车同意向索尼授权其多款车型。有了这家日本汽车业老大的支持，之后的游说之路平坦了许多，有些公司听说《GT赛车》里会收录丰田的汽车后，开始摩拳擦掌地想要用自己的竞争车型与之一较高下。日产、本田、三菱、马自达等公司陆续与索尼签订了授权协议。

《GT赛车》收录的不仅是实车的商标与外形，为了让玩家感受到各车的真实操控性，所有收录车辆都要经过实际试驾后采集数据。某日，山内一典的团队前往某日本汽车公司试驾。此行的目的是通过实际驾驶操作收集与汽车性能和操控性相关的各类数据。在试驾之前，每个人都签了一份责任声明，如果在试驾过程中发生任何事故，试驾者本人将负全责。试驾时，某制作人员在一个狭窄的拐角处失去了控制，他打算踩油门将车强行扭回赛道，结果一头栽到了附近的小土丘，整辆汽车报废，所幸没发生人员伤亡。

翌日，山内一典将这位倒霉的职员叫到了办公室，安慰说这次造成的损失无需由他赔偿。说罢，山内一典开始滔滔不绝地传授汽车失控时的种种操作技巧，他的驾驶经验之丰富令对方连连点头称是。山内一典对驾驶的每个方面都充满热情，他每年都会参加Le Mans 24小时耐力赛，不过索尼高层担心他的人身安全，因此严格限制他亲自出赛，只让他以观众身分参加。由于山内一典对Le Mans的喜爱，索尼成为该赛事的主要赞助商之一，每年都会赞助多辆赛车。山内一典也经常通过Le Mans收集汽车技术参数。



■《GT赛车》一代已经打出了"真实驾驶模拟"的口号。

赛车之神

1997年圣诞节前发售的《GT赛车》首批发货量达35万套，山内一典本人对这个数字有些担心。因为这是一个原创新作，而且由于强调的是驾驶的真实性，因此没有当时多数赛车游戏的夸张速度感。山内一典正担忧游戏积压时，销售一线传来捷报：日本各零售店的《GT赛车》刚发售就已销售一空！索尼很快追加了23万套的出货，岂料这第二批出货又如泥牛入海，很快就被市场完全消化，索尼的销售部门不断接到零售商要求追加订单的电话。《GT赛车》最后在日本销售了254万套，全球销量1085万，是PS游戏销量的顶点。

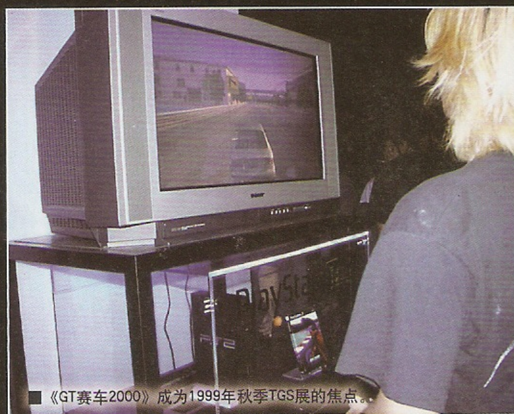


■《GT赛车2》是PS时代少见的双碟装赛车游戏。

1997年发售的游戏数量不少，不过大多是模仿《山脊赛车》、《梦游美国》等"街机流"赛车游戏，虽然快感十足，但缺乏真实性。索尼的"山内组"历时4年研发的物理引擎让《GT赛车》鹤立鸡群，输入从官方提供和实际试驾中采集的数据后，该引擎能准确表现车身尺寸、重量、性能等规格带来的不同操作感觉。游戏的车体建模更接近于真实，而且使用了环境反射贴图技术，汽车在赛道上行驶时，可以看到赛道在车身上的倒影。

《GT赛车》的发售宣告了"真实系"赛车游戏时代的到来。索尼出资为"山内组"的20多名员工建立了Polyphony Digital，"Polyphony"的含义是"多音"，取这么一个名字的目的是希望员工们都能发挥个性、百家争鸣。Polyphony Digital的成立使其拥有相对自由的独立自主权，规模达前作两倍以上的《GT赛车2》随即开始制作。

《GT赛车》能影响到数百万人的购车决定，很多汽车公司开始将《GT赛车》作为一种营销工具，不仅主动邀请Polyphony收录自己的新车，还提供工程师在游戏中将汽车的每个细节还原。福特、丰田、本田、日产、马自达等知名汽车公司都曾大量派发《GT赛车》的试玩碟，让潜在客户在游戏中试驾自己的新车。不仅日本的绝大多数汽车公司都与索尼签署了授权协议，宝马、奥迪、大众等德国公司与克莱斯勒、福特等美国公司都找上门来。为了收集真车数据，Polyphony员工到美国、英国和日本接连进行了7次实车拍摄与音效录制。从车前灯、挡泥板到夜间车尾灯亮起时的状


《GT赛车2000》成为1999年秋季TGS展的焦点

态，每次拍摄都精确到每一个细节，虽然由于机能限制，很多细节在游戏中不可能出现，但山内一典希望在PS2到来之前，将PS的机能榨干。

由于收录了27条赛道、650辆赛车，《GT赛车2》的制作规模数倍于前作，而Polyphony Digital人手有限，通宵加班是家常便饭。在日本住了几年之后，"《GT赛车》系列"产品经理Jason Fitzgerald对日本人的工作态度完全折服，他认为《GT赛车》这种不断挑战完美的游戏只可能出自日本人之手，"因为他们都是完美主义者"。Jason Fitzgerald说，山内一典通常从上午11点工作到第二天凌晨4点，在临近开发末期工作时间还要更长。在Polyphony Digital，山内一典这样的工作狂人还有很多。Polyphony Digital工作室里准备了很多个上下铺，即便如此也无法满足过多的加班人员，工作繁忙时有些员工只能躺在自己办公桌底下偶尔补充睡眠，很多员工连续数周都回不了家。Fitzgerald说这种工作状态在欧美是难以想像的，可能只有日本人能做到，"他们总是全情投入、严肃认真。他们整个社会都专注于质量，即使是最小的细节。"

1999年E3展召开之前，山内一典与Polyphony Digital的工作狂们为了准备《GT赛车2》的演示DEMO而开始了马拉松式的彻夜加班。在走出制作室动身前往机场之前，山内一典已持续工作了100个小时。办完登机手续，进入前往洛杉矶的飞机后，山内一典几乎在入座的同时就睡着了。事后回想起来，从登机到着陆的十几个小时就像是穿越了时空，中途他没没喝过水，没上过洗手间，连座椅靠背都没放倾斜，山内一典说："当我闭上眼又睁开眼时，已经从东京到了洛杉矶"。

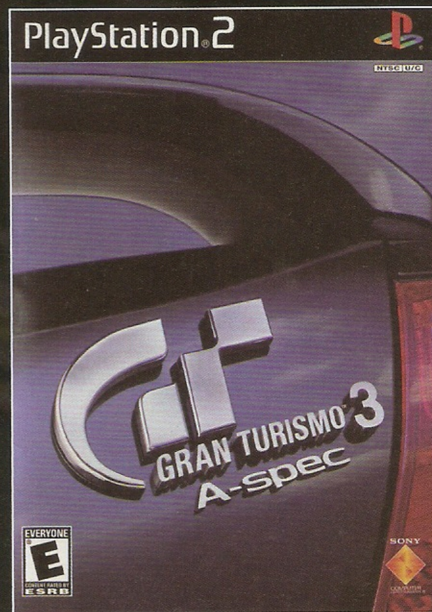
拼命的加班也没有避免延期的命运，《GT赛车2》比原定计划完了两个月上市。这款双碟装的赛车游戏没有令人失望，游戏销量达到937万套。销量比前作降低100多万的其中一个原因可能是因为那时已经有不少玩家在持币观望《GT赛车3》。

1999年9月，索尼在秋季东京游戏展中盛大展出数百台PS2试玩机，其中《GT赛车2000》的试玩区聚集了全场最大的人流。《GT赛车2》延期的主要原因是PS2的《GT赛车2000》与其同步开发中，索尼原计划将该作作为PS2的首发游戏。由于时间有限，山内一典的目标是以PS2的性能将前两作的部分汽车与赛道重做，并增加一些新内容。该作的主要使命是成为PS2高性能潜力的形象工程。1999年秋季TGS几乎成为PS2游戏展，到处都可以听到观众对《GT赛车2000》惊艳画面的啧啧赞叹。IGN网站记者实地体验后感叹："即将发售的《GT赛车2》对比之下就像FC时代的产物。"

2000年3月4日，兴高采烈地将PS2抱回家的玩家们没有迎来《GT赛车2000》，只等来一个体验版。整个2000年，《GT赛车2000》是PS2初期购买者们的精神支柱。PS2初期游戏画面效果不佳，能表现DVD大容量优势的高画质游戏几乎不存在，首批PS2游戏画面全面落后于同时期的DC。不过《GT赛车2000》的体验版对玩家确实有画饼充饥的奇效，这是索尼对PS2性能潜力的承诺，它的存在让玩家不至于因为初期游戏的失望表现而否定PS2的性能。"《GT赛车2000》发售后才能看到PS2的真正性能"——这是所有PS2玩家的期待。

Polyphony用一个体验版替代《GT赛车2000》正式版，达到了展示实力的目的，而《GT赛车2000》本身在内容的不断添加中进化为《GT赛车3》，在数次的延期后锁定2001年4月28日发售——那一天是PS2历史上的一个里程碑。

《GT赛车3》是PS2步入成熟的标志，一年来被对手嘲笑、被媒体骂得体无完肤的PS2终于有了一个可以扬眉吐气的游戏，Polyphony Digital的技术天才们证明PS2的黑盒子里蕴含着深不可测的巨大能量，只要耐心挖掘就会发现惊喜。《GT赛车3》全球销量达1489万套，其中美版销量超过700万。在Xbox与NGC发售之前，PS2已经继承了PS的王位。

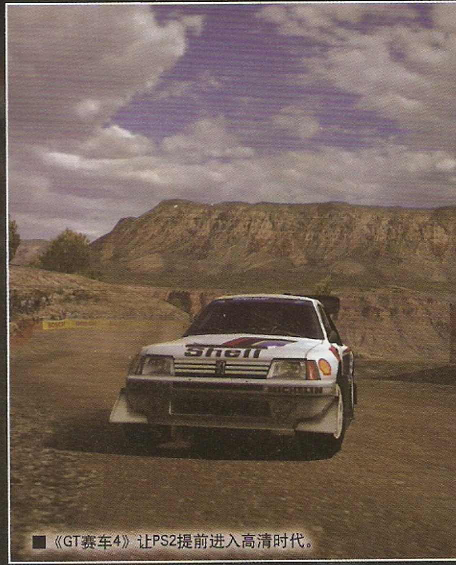


开启高清时代

2009年初，"《GT赛车》餐馆"开张，消息传开后又被玩家批判为山内一典不务正业的罪证。其实这只是他授权给合作伙伴完成了自己多年的夙愿——早在《GT赛车4》发售后，山内一典曾对记者说："我希望开一家《GT赛车》餐馆，车迷们可以一边喝啤酒和咖啡，一边欣赏名车比赛。"《GT赛车4》的"B规格"模式就是为车迷们设计的欣赏模式，在这个模式中，玩家扮演的是"导演"而不是"车手"，只需进行简单的指示比赛几乎就可以自动进行。对山内一典来说，《GT赛车》不仅是游戏，也是一件供车迷欣赏的艺术品。《GT赛车4》特别设计了照片模式，玩家可以在游戏中挑选特定的背景，给自己的爱车截一张美丽绝伦的"照片"，然后将打印机连接PS2直接打印出来。

在山内一典看来，汽车就像《GT赛车》的"演员"，而《GT赛车4》拥有最豪华的演员阵容。它有700多辆赛车，50多条赛道。为了将汽车的物理特性忠实还原，每辆赛车都有500～700个参数值，根据专业车手的实际测试，在真实赛道中与游戏里赛道完成时间相差不到2%。收录数量如此之多的"演员"并不容易，PS的《GT赛车》一代每辆赛车要花费一个设计师一天的制作时间，而到了PS2，车体细节的丰富使得制作时间增加到1个月，仅每辆车的多边形数量就增加了10倍。每条赛道一般要拍摄8万张照片，一般为白天拍照，晚上赛道闲置时进行测量，与实际赛道的误差控制在1CM以内，光是一条赛道的实地采集数据就要花费至少一周。以Polyphony Digital有限的人力根本无法全部包办，因此只能将汽车和赛道的美术制作大量外包。"汽车文化是非常分散的世界，每个人的口味都不一样。要满足多种多样的口味，至少要有650种汽车。实际上我希望能达到两倍的数量，可惜不可能做到。"

山内一典的游戏不仅为一千多万玩家而做，更是为自己而做。在《GT赛车4》完成之前，他本人已经在游戏中开了3000多圈，他总是自己作品的第一个受益者。《GT赛车4》所收录的700多辆汽车中，有半数以上都经由山内一典亲自试驾，游戏所收录的全部赛道都进行了实地体验。对他来说



《GT赛车4》让PS2提前进入高清时代。

这不仅是工作，也是最大的乐趣。"说实话，我是为了自己而开发《GT赛车》。"山内一典说，到现在他都不大敢相信"《GT赛车》系列"取得的成就，"我们只是一群车迷，没想到这游戏的魅力如此之广。"

《GT赛车3》是第一款发挥PS2真实实力的游戏，而《GT赛车4》将PS2的潜力几乎挖掘殆尽。在微软于2005年5月在E3展中喊出"高清时代"口号的4个月前，《GT赛车4》让玩家率先用PS2体验了1080i解析度的极致清晰享受。要知道，X360的绝大多数游戏都是以720p为标准解析度，《GT赛车4》从PS2标准的480p解析度越级进入1080i时代，实在令人惊叹Polyphony超越时代的技术魔力。本作原定于2003年末发售，由于开发工程过于浩瀚，原本预定收录的网络模式出现了无法克服的技术难题而不得不放弃，《GT赛车4》最终延期了一年半。为表示补偿，山内一典精选了5条赛道和50辆赛车，于2003年末推出了《GT赛车4序章版》，该作由于各种原因并未在北美发售，但仍然轻而易举地销售了136万套。

2005年3月，《GT赛车4》在欧洲发售，山内一典带着十几名开发人员到欧洲巡回宣传，趁着《GT赛车PSP》的开发尚未启动，在这段难得的空闲时间里畅游欧洲。每次新作发售后赶着到各地参加宣传活动的机会，考察当地赛道与风光，是山内一典为新作寻找灵感的一种方式，也经常因此被误解为"不务正业"。每次旅行考察期间，山内一典都会随身带着笔和记事本，将所见的赛道路线画下来，有时候在他的脑中会浮现某知名车手在该赛道上比赛时的驾驶路线，接着他会坐上自己的车试开几圈。

从欧洲归来后，《GT赛车PSP》正式启动。该作原本预定为《GT赛车4》的移植版，但开发中途PS3被久多良木健定为SCE全公司的最高优先战略目标，《GT赛车PSP》再次搁置，2005年5月PS3公开后，山内一典宣布："我们将优先开发PS3版《GT赛车5》！"



■《GT赛车5》终于加入了玩家呼吁已久的车损要素。

"PS3不仅是一个平台，它是一场运动……一个崭新的娱乐世界即将到来。"——2006年5月，山内一典在洛杉矶为《GT赛车HD》揭幕。索尼复制了PS2时代的策略，准备在首发阶段推出一个技术演示DEMO性质的体验版，向世人证明PS3的潜力，掩饰首发游戏画面普遍较差的缺陷。按照当时的计划，《GT赛车HD》将与PS3同步发售，而《GT赛车5》预计于2007年末发售。2005年8月，山内一典在某汽车杂志采访时曾数次强调《GT赛车5》将于2007年完成，画面的细腻程度"将达到《GT赛车4》的100倍"。但《GT赛车HD》公布时的业界反响并不强烈，游戏画面的进化并没有人们想像的那么明显。既然用《GT赛车HD》扬威的目的没有达到，山内一典决定放弃将《GT赛车4》全部赛车与赛道全面HD化的计划，已有的开发成果以《GT赛车HD 概念版》的名义免费提供下载。这段DEMO于2006年圣诞前夕发布后曾造成严重的网络堵塞，人气远远超过同时期的其他正式版PS3游戏。

山内一典确实有过一些不务正业的"恶行"，由于在汽车业交游广阔，个人对某些车型又过于热心，他曾接受日产公司的邀请，带着自己手下的5位工程师帮新款GT-R赛车设计了行车电脑的多功能系统。事后他自己出钱订了一辆红色GT-R。而那时，玩家仍在为《GT赛车5序章版》而望穿秋水，至于《GT赛车5》更加不敢奢想。



■《GT赛车5 序章版》累计销量已经达到400万。



■《GT赛车PSP》的内容之丰富超越了掌机游戏的常识。

PS3的机能深不可测，游戏开发难度比预想的更高。2007年中山内一典宣布《GT赛车5》无法赶在2007年内发售，上市时间可能是2008年初，也有可能是2008年末。为了补偿苦苦等候的玩家，Polyphony Digital制作了《GT赛车5 序章版》，它成为日本地区2007年末商战与欧美地区2008春季商战的主力大作，其中欧版成为首款首批出货超过百万套的PS3游戏，PS3销量连续数周超越X360。2008年后，PSP销量大增，日本地区PSP软硬件销量复苏，为SCE带来了可观的利润。出于危机时期增加现金流的需要，霍华德·斯金格与平井一夫提出应重点推进PSP，改善SCE财务窘迫的状况。Polyphony受命将《GT赛车PSP》再次搬上议事日程，使用《GT赛车4》已有素材的方向不变，同时将物理引擎升级为《GT赛车5 序章版》的最新技术。

《GT赛车PSP》的恢复不可避免地导致《GT赛车5》的开发进度再次被拖慢，虽然Polyphony开始大规模招聘，仍然无法避免《GT赛车5》再次跳票的命运。山内一典只能对外宣称"《GT赛车5》不着急，《序章版》会持续更新"，其原意是希望不断添加新内容的《序章版》能让玩家暂时缓解对《GT赛车5》的相思之苦，不料却被玩家指控为敷衍塞责。在PS3最艰难的时期，《GT赛车5》音信全无，致使玩家民怨沸腾。山内一典表面上在媒体采访中依然慢条斯理地表示"不着急"，实际上承受着前所未有的压力。

2009年6月，已经开始怀疑《GT赛车5》将登陆PS4的玩家终于看到一丝希望。E3展公布的《GT赛车5》影像虽然短暂，但山内一典事后确认"我们很快就会公布《GT赛车5》的发售日"。索尼在事先毫无征兆的情况下公开《GT赛车PSP》并宣布与PSP go同步发售，同理《GT赛车5》也很有可能在今年底发售。8月份美国与英国的多家零售商不约而同地开放了《GT赛车5》的订购页面，标示的发售时间为12月份。PS3的这个核弹级秘密武器正呼之欲出。

新顶峰



当玩家以又爱又恨的心情期待Polyphony Digital加快开发速度时，山内一典本人的职业生涯又攀上了新高峰。2009年，山内一典击败法拉利、本田等汽车公司的老总，连续第5年被美国《Motor Trend》杂志评选为汽车行业最具影响力50人之一。此前他曾在英国《Car Magazine》评选的"2005年汽车名人榜"中位居榜首。2007年初的SCEI集团大地震中，山内一典以软件派主要代表人的身分晋升为SCE全球工作室副总裁。自从2005年《GT赛车4》再次突破千万销量，"《GT赛车》系列"已经是每一个车迷兼游戏迷的必备游戏。收录汽车数量超过千辆的《GT赛车5》已经与山内一典心目中的完美之作非常接近。对于山内一典的未来，《Motor Trend》杂志如此评述："他的未来比汽车业的多数人都要光明，毕竟《GT赛车5》是我们多数人实现名车梦的惟一希望。"

名为「希望」的少年

在绝望中寻找希望的霍普，眼神无邪又无助。

面对看着手中的武器感到迷惘不已而呆立在原地，不知道究竟是因为他还年幼而难以把握自己身处的状况，还是因为眼前的现实与以往的生活之间的巨大反差使其感到迷惘呢？





因为圣府的"放逐"行动，霍普失去了自己的母亲。悲伤欲绝的少年被香草抱在怀中。

在刚刚落幕不久的德国科隆游戏展上，玩家们已经期待多年的《最终幻想ＸⅢ》（后简称《FF ＸⅢ》）又有了进一步的消息，据游戏的制作人北濑佳范透露，目前本作的PS3版本已经完成了90%，而发售日也会在近期内公布，据北濑先生称，游戏的发售日"要比我们想像得早"，这不能不说是一个很令人兴奋的消息。此外，可以说在《FF ＸⅢ》目前已经临近发售的状态下，关于游戏本身的信息也以空前的速度越来越多地出现在我们面前，这款公布多年的次世代"《FF》系列"正统续作，已经全面蓄势待发。

霍普·艾斯特海姆
Hope Estheim
ホープエストハイム

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

原本居住在"茧"里过着平凡日子的14岁少年，却不想无缘由地成为被圣府"放逐"到下界的对象。在茧的边境之地，霍普的母亲因加入了民间反圣府组织"诺拉"与圣府军队的战斗而不幸丧命，所以霍普对"诺拉"的头领斯诺一直非常敌视，并抱有"复仇"的心态。从其说话的口吻等方面可以看出他其实性格有些内向、讲究礼节，但同时也时常因为过于情绪化而导致失控，说出一些让人难以接受的话。

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

PS3	最终幻想ＸⅢ	Square Enix	角色扮演
	ファイナルファンタジーＸⅢ		日版
	2009年冬	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

霍普认为母亲的去世完全是因为斯诺不顾后果地煽动平民参加战斗，所以霍普对“诺拉”的头领斯诺一直非常敌视，并抱有“复仇”的心态。面对少年如此的言语和行为，斯诺会如何应对呢？

卷入了本来与自己毫无关系的事件，难以掩饰烦躁的霍普终于失控对同伴说出一些难以让人接受的话语。随着故事的发展，我们可以感受到霍普内心产生的的情感变化……





路希的使命

主角一行人既然身为路希，便要完成法尔希赋予的使命。之前的报道中曾经提到过法尔希会通过幻视来传递给路希们使命。幻视是类似影像一般的东西，但并不是看过这种影像之后就能够具体地了解到自身的使命是什么，还要路希们自己去探寻。

由塞兹所展开的与路希有关的种种知识

塞兹向闪电一行人说明着路希的使命并不是透过什么明确的形式传达的，身为飞空艇驾驶员的他，为什么会拥有这些知识呢？此外，从最新公布的画面中可以看到他的胸口多了之前并没有的奇怪图案，应该是路希的烙印。

其余各人的烙印

烙印是刻画在身体上作为路希证明的东西。目前闪电、斯诺以及塞兹的烙印都已经显现在了玩家面前，从形状上看起来似乎都是一样的。













没有完成使命的路希所遭遇的命运——尸骸

被法尔西选中的路希，一定会被赋予使命。然而，要是在限定的时间内并没有成功达成使命，路希就会变成一种“心被绝望所封闭，永远以魔物的形态生存着”的怪物——尸骸。他们没有任何情感，一切行动都不具备目的，也没有思维能力，他们只是被生命无限延续的悲惨命运所囚禁着而已。这可以说是比死还要更加悲哀和悲惨的状况。从生活在茧内的一般人的角度来看，路希和恐怖的尸骸通常是紧密联系在一起的，这也是他们对下界的路希畏惧的理由之一。

蜕变完成的外型

仿佛已经结晶化的躯体，以及大手掌上所附的锐利爪子等，尸骸普遍具有这几个特征。而能够发出红光，让人感受到其有一丝生命迹象的胸部也许就是尸骸的动力之源。





◀早些时候公布的地底湖场景所遇到的敌人也是尸骸。从外形上看和本次公布的有所不同。由此看来，尸骸也应该具有种类区别。





被成群的悲哀的尸骸们团团围住的香草和霍普……

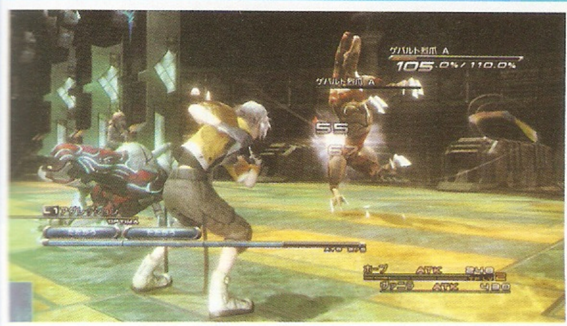
揭露霍普和香草的战斗方式

BATTLE in 霍普

操纵回旋镖自由地战斗

霍普在战斗中使用的武器是回旋镖，不过这并不是传统意义的回旋镖，而是隐藏着在未来世界才得以应用的高尖端技术的独特武器。在将它投掷向敌人时，只要朝着敌人挥动手臂，它就会追踪该敌人连续进行数次攻击。不过从霍普的动作来看，其实他并不习惯于战斗，但由于年轻气盛，可以看出他是用尽全力在和敌人作战。此外，霍普和之前早已登场的香草一样，属于远距离攻击型角色，在战斗中应尽量安排在后排。





BATTLE in 香草

利用独特的武器攻击敌人

香草和霍普一样，属于远距离攻击型角色。她的武器在平常时会被折叠起来放在腰后，在战斗时则会展开成宛如鹿角的形状，之后从各个分支的尖端会射出 4 条钢索进行攻击，而在钢索的前端又有带分叉的针，香草便是利用武器的这些设定来攻击敌人。



演变出多彩的战术——魔法

玩家们之前已经见识过了火魔法以及冰魔法这些攻击魔法，接下来要登场的是“守护（プロテス）”以及“信仰（フェイス）”这种支援系魔法。“守护”是在系列多部作品登场过的用于提升防御力的魔法，“信仰”则是在《FF IX》与《FF XII》出现过的魔法，在本作中的作用则是提升魔法攻击力。



▶在同伴身前展开一块晶莹剔透的魔法盾。同时在画面右下角的角色名字前出现一个盾牌的小图标。



▶利用「信仰」提高以魔法为主力战斗的角色的魔力，之后在有效时间内以魔法对敌人狂轰滥炸！

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV

于今年E3展上突然公布的《最终幻想ＸⅣ》（后简称《FFＸⅣ》）可以说出乎很多人的意料之外，随后本作更是一举成为了全球玩家瞩目的焦点。日前，有关本作的第一批详细信息被公布，接下来就由笔者带领玩家们走进《FFＸⅣ》的世界，去感受那神秘幻想世界的独特魅力。

最终幻想XIV		Square Enix	网络角色扮演
PS3	Final FantasyXIV		日版
	预定2010年发售	1人	售价未定
	无对应周边		

艾奥鲁泽亚 エオルゼア EORZEA
被众神宠爱的大地

艾奥鲁泽亚，这是《FFＸⅣ》一开始的舞台，
也是所有冒险者的第二故乡。
这里是主体世界“海迪利恩”旗下大陆“阿德纳特”与四周各岛的总称，
同时也是该处的海洋都市“利姆纱·罗敏纱”、沙漠都市“乌尔达哈”、森林都市“古利达尼亚”以及高山都市“伊修加尔德”等都市国家所形成的文化圈名称。
此地南北地区气候差异严重。
荒凉无际的大地、昂首阔步的高大巨兽。
对人类来说，艾奥鲁泽亚的自然环境一点也不“友善”。
互相争夺霸权的都市国家、
嗜血的蛮族以及未知的外来敌人……
艾奥鲁泽亚的历史是由染着血迹的战史所交织而成的。
尽管如此，艾奥鲁泽亚还是被称为是“受诸神宠爱的大地”，并因此吸引了许多人来到了这里。
之所以有这种现象，可能是和构成“海迪利恩”所有物质的乙太结晶“水晶”有着很大的关联。
在这里，冒险者与水晶的故事，将翻开全新篇章……

海之都 利姆纱·罗敏纱 リムサロミンサ

这里是以航海女神卢姆蕾因作为守护神的海洋都市国家，在此驻扎巴拉库塔骑士团是一支强大的海军力量，他们也同时负责维持艾奥鲁泽亚近海的海上治安状况。

砂之都 乌尔达哈 ウルダハ

乌尔达哈是周围被广阔的沙漠覆盖的都市国家之一，关于这里的文明和科技有着很多未知的谜团。但从它周边坚固的城墙来看，可以确定此处也是一座重要的军事要塞。

森之都 古利达尼亚 グリダニア

古利达尼亚位于远古森林的最深处，是一个充满神秘气息的都市国家。这里与自然完美地融为一体，让人不由感到一种飘逸而宁静的气氛，所有过往此地的人们都会忍不住驻足。

时代背景

艾奥鲁泽亚的都市国家群是以十二位神灵中的其中一位作为守护神。

主要因为领地、权益，甚至是各自对诸神的解释不同，使得各个都市之间的同盟关系反复变化，并且衍生出一段漫长的战乱历史。

不过在15年前，6大都市第一强国“阿拉米哥”被东方大国“加雷玛尔”攻陷，让整个情势产生变化。

亲眼目睹了被强敌威胁的艾奥鲁泽亚各都市秘密缔结了军事同盟。

从这个时候开始，

艾奥鲁泽亚暂时进入了名为“无风时代”的和平时期。

到了现在，因为各国都在整备军队，所以出现了许多游离的佣兵和退役士兵，

因为他们，一股动乱的隐患渐渐出现。

由于对这样的情况感到忧虑，某位佣兵队长召集了能人志士组成了一个组织。他们负责解决许多麻烦的事务，

还借此开创出一项全新的谋生职业。

其名称就是“冒险者”，冒险的纪元即将正式揭幕。





开发团队采访



制作人
田中弘道（左）

监督
河本信昭（右）

关于《FF X IV》的世界设定

——虽然已经公开了好几个世界的设定，不过在这个世界里面应该会发展出一个主体故事吧？

河本信昭（以下简称河本）：是的。只要是“《最终幻想》系列”的作品，故事可以说是不可或缺的要素。《FF X IV》中不仅有会成为游戏核心的游戏故事，而且其素质也绝不亚于任何单机的角色扮演游戏。

——请问在游戏中会反映出气候、天气、昼夜等等的要素么？

河本：当然，不仅会下雨，而且诸如刮风、昼夜交替等变化都会存在。在和气候有关的部分，我们预定让各个地方拥有“这个地方这种气候会比较多”这样的特征。

——现实世界的时间与游戏里面的时间，其流逝速度到底会有多大的差别呢？

河本：艾奥鲁泽亚里面的一天大概是现实世界里的一个小时左右吧。

田中弘道（以下简称田中）：虽然这点在之后的调整中可能多少会有一些修改，不过绝对不会发生“现实世界是晚上，而艾奥鲁泽亚也一直是晚上”这样的情况。

——你们在游戏里面使用了“都市国家”这样一个名词，请问这到底是什么形态的国家呢？

河本：感觉上就像是以各个都市为中心的独立国家群。因为单以国家为框架的话范围太宽广了，所以我们制作成了较小的单位。正因为如此，就出现了所谓的“都市国家”。如此一来，便使得国家之间的纷争与领土等方面的要素变得比较薄弱，而让在都市里面生活的每位居民都能够拥有自己的个人故事。

——请问冒险者会和这些都市国家有着什么样的关联呢？

河本：一开始与其说是都市国家，倒不如说是“组织”。冒险者就是隶属于这些组织。实际上就是让玩家选择要从哪里开始游戏而已。

——在游戏里面会出现许多这样的组织吧？

河本：没错。在冒险者旅行的所到之处，我们都预定推出许多的组织。我们第一件想到的事情，就是要让总是在同一个时段进行游戏的各位玩家，也可以在每天的游戏当中感觉到有所变化。同时我们希望让每天只有少许时间玩的人也可以享受到《FF X IV》的乐趣。

——原来如此。接下来想问一些跟该世界居民生活有关的问题。首先想请问在艾奥鲁泽亚里面会有货币的存在么？

河本：那当然要有。

田中：还是“《FF》系列”惯用的“Gil”呢！

河本：这么说来我们好像也讨论过要不要推出其他货币呢。不过，以Gil为基本货币这点应该不会变吧？

——据说会有在空中航行的战舰这样的东西，我们是不是可以推测在游戏里面会有各式各样的移动手段呢？

河本：这点还要请大家期待接下来信息的发布。

各种种族

在《FF XIV》里面会有许多的种族登场，玩家在开始游戏的时候要制作一名自己的角色，此时玩家就要从这些活跃在艾奥鲁泽亚的种族中选择一个。各个种族之间在外表和能力方面都有着很大的不同。现在就笔者就为大家介绍一下这些种族的特点。

Hyuran 多样的种族

经过3次大迁徙最终涌入艾奥鲁泽亚的种族，也是占这里人口比重最多的种族。他们从外部世界带来的技术和思想是艾奥鲁泽亚发展的原动力。多种多样的语言和文化体系使得该种族拥有相对自由的交流气氛，相反种族意识较低。根据居住地的不同，人族又被分为两个大的部族——迁居到低地的中土族以及移居到高原的高地族。



Roegadyn 勇猛的种族

主要以北方海洋为活动据点的强壮海洋种族，大多拥有壮硕的身躯，强悍的外貌和无人能比腕力让他们令所有其他种族都畏惧三分。虽然大部分巨人族都生活在海上并以船作为栖身之所，但也有少数身强力壮者被雇佣为佣兵而活跃在艾奥鲁泽亚的大陆之上，大多是以佣兵、保镖甚至是海盗的身分。



Lalafell 机敏的种族

矮人族本来是在南洋诸岛上生活的农耕种族，因为贸易而经常往来与艾奥鲁泽亚。在这里定居后，温顺灵巧的矮人族和其他种族构筑了非常友好的关系。别看他们看上去都是小不点，但他们大都拥有强健的双腿，并且有很多渊博知识与学问的人存在。



Miqote 孤高的种族

大冰雪时代为了追寻猎物而跨越大海迁徙到艾奥鲁泽亚的狩猎种族后代。整个兽人族群根据昼行和夜行这两种生活习性的不同被分为了两种部族，敏锐的嗅觉和出众的脚力让他们生来就具备优异的猎人天赋。在艾奥鲁泽亚，兽人族可以算做是少数种族，他们的势力范围意识很强，因此就算是住在都市，大多数居民还是以独居的方式生活。



Elezen 崇高的种族

曾经处于整个艾奥鲁泽亚地区统治地位的原住民，并且还是拥有“被众神挑选出来的种族”的说法的游牧种族。他们适应庞大原野的生活，拥有瘦长的身躯以及数倍于常人的发达听力。虽然他们曾经一度与迁入自己领地的人族长时间保持敌对，但现在大部分精灵族的人能和人族居民共同繁荣发展，相处融洽。



兵器库系统

所谓兵器库系统（アーマリーシステム），就是一种能够通过变换装备的武器以及物品等方式在一瞬间转换角色所属职业的系统，实际上就是通过变换装备来“转职”。除此之外，就算是不同的职业，也能透过积累经验来提升对应技能的威力，这样子便可以直接让角色成长。这个系统可以演变出许多培养玩家角色的方式——可以精通单一职能以专家为目标，也可以平均熟练各种不同的职能以成为万能型角色为目标。

兵器库系统的相关用语解说

职能 所谓的“职能”，就是将特征不同的职别大致分为 4 类，在游戏里面会有战士、法师、采集家、工匠这 4 种职能。

职业 每种职业都会有擅长和不擅长的事情，还会有专属的特殊能力。目前游戏中已经公布了 8 种职业，据制作人表示除此 8 种职业外还会有其他的职业。

技能 每种职业的专有特殊能力。目前并未公布详细信息，不过可以想象应该是在战斗中积累经验，借此强化对应的技能，使其提升各方面的效果。

4 种职能阶级

斗士（ファイター）

运用武器的战斗追求者

玩家会在装备物理攻击武器时转职成这类职能。斗士是使用各种武器并通过战斗不断提高自身能力的职业总称。他们是讨伐这片大陆上各种怪物的主力军。不仅仅是剑，一些远程武器如弓等也同样可以为斗士所用，他们也因此被细分为剑术士、弓术士等等。



职能解析 斗士是所有战斗职能的统称。剑、枪、斧、刀、弓、短剑等各种武器决定了斗士的具体职能，他们是人气最高的职能阶级。

魔导士（ソーサラー）

运用魔法器的魔法研究者

魔导士是所有使用魔法器具并对其进行研究的职能总称，简单地说就是魔法师。魔导士目前已知有咒术士和幻术士两种分类，而至于系列传统的黑魔导士和白魔导士这两种职业是否会加入本作，目前还不得而知。



职能解析 魔导士是在战斗中使用魔法攻击或者援护的一种经典职能。玩家在游戏中使用的魔导器决定其可使用魔法的种类，而魔导器又可以在装备里进行切换。

采集家（ギャザラー）

运用采集道具的自然专家



采集家是使用采集道具来收获或者集取自然作物的职能总称。采取、伐木、收割、垂钓都不在话下，当然他们也需要与之对应的采集工具。虽然采集家在生产生活中比较常见，但是该职业在战斗中又会是怎样呢？

职能解析 《最终幻想XI》中虽然也有采集以及垂钓等要素，但是并没有将其单独划为一个职业，因此采集家在本作中将非常具有潜力。

工匠（クラフター）

生产道具的专家

工匠是所有使用加工道具进行生产活动的职能总称。他们的定位和采集家比较类似，都是偏重于生产而非战斗的职业。除了日常的锻冶和调合工作，工匠的另一项重要职责就是帮助冒险者锻造或修理武器装备，这是非常关键的。



职能解析 工匠的职能决定了其在队伍中属于辅助性角色。掌握技能的不同会让他们拥有不同的成长方向，也是颇具个性的一个职能。

欢迎来到荒野世界



文 藤曦 美编 木仙

狂暴		id Software	主视点射击
PS3	Rage		美版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

当记者在 id Software 德克萨斯州 Mesquite 市总部空旷的大厅里参观时，蒂姆 · 威利斯逢人便问：“艾美奖在哪？”

威利斯是 id 的老板之一，也是该公司的创意主管，他向记者展示了一切，从《毁灭战士》中最早使用的玩具霰弹枪，到正在开发中的《毁灭战士 4》中黑暗的走廊。当记者来到一间宽大的会议室，几个搜查者探头探脑地寻找有关艾美奖杯所在位置的线索。多娜女士一直是办公室经理，她被称为“id 老妈”，这次她面带胜利的笑容，从门后钻了出来，手里抱着一个黑色的盒子。在盒子里装的是人们都很眼熟的金色雕像，那是为表彰他们对“3D 软件引擎发展”所做出的贡献而颁发的尊贵奖项。

事实上，即使是以艾美奖的声望，也不足以概括 id 在主视角射击游戏历史上的突出贡献。自从 1991 年成立以来，id 仅用区区几个游戏系列就取得了惊人的成就——《德军总部》、《毁灭战士》与《雷神之锤》这三个系列构成了 FPS 的整个时代。自从 2004 年的《毁灭战士 3》之后，该公司再也没有推出过任何由公司内部开发的游戏，他们已经有 13 年没有推出新游戏系列。《狂暴》代表了该公司的一个新篇章——它将会是突破性的 id Tech 5 引擎的第一个扬威之作，是该公司在开放式游戏类型上的首次尝试，结合了驾驶以及从未被 id 重视过的剧情要素。

id 用一个半小时的实际演示带我们感受了这个荒废的世界，已经关注该作数年的玩家可以从这次讲解中找到答案。

末日之后

“我们想做一些不一样的东西，”创意主管蒂姆 · 威利斯说，“我们已经开发了《毁灭战士》、《雷神之锤》和《德军总部》，他们都有非常固定的套路。这次我们的套路只有一个，那就是要制作出色的主视角动作游戏，并将其扩张。我们希望有更丰富的剧情，有更多的角色互动。我们希望有更庞大的世界。”

这个庞大的世界设定在末日般的未来世界，小行星撞击地球，将人类文明毁灭殆尽。全球各国的政府在得知行星撞击前联合起来，制定了“伊甸园计划”，他们购买了数百个救生舱（又被称作“方舟”），埋藏在地底深处，每个救生舱中装了十几个人类精英。这些被装在救生舱中的人类就像船舰上的船员一样，每个人都有一种特定的专长，寄望于在危机过去后重建人类文明。安置妥当之后，他们在冰冻状态下进入长眠。

■人物身上的建模精细程度令人惊叹。


■某些场景让人想到与本作题材类似的《辐射 3》。

游戏故事发生在末日的 80 年后，一场地震让主角的“方舟”提前开裂，方舟中的其他成员全部遇难，储藏在系统中的数据全部损坏，主角对于重返地面后该做的事毫无头绪。

“游戏刚开始，当你从方舟中醒来，你走了出来，刚想说‘好吧，这就是 id 的游戏，看起来这应该是个宇宙空间站。我玩过《毁灭战士》，这看来还不错，”威利斯说，“但当门打开时，你会说‘OK，跟我想的完全不同啊！’”

“我们对 PS3 版的进展非常顺利。我们在开发周期的初步阶段花了很多时间了解它的潜能。”——Robert Duffy，首席程序师

多人模式

《狂暴》的开放世界驾驶与射击看起来是多人协作与对战模式的完美背景。蒂姆·威利斯说："我们对于多人模式确实有一些计划，不过现在还不能透露。我们必须确保一切都确定之后才能公布，因为我们很讨厌开空头支票。不过我们肯定会做一些很酷的、适合《狂暴》世界观的多人模式。"

■由于游戏场景庞大，因此载具在本作中是非常重要的。

苍茫的荒野世界

id演示的是游戏开始几个小时之后，明亮的天空与开阔的峡谷给人以豁然开朗的视觉冲击，任何习惯于id作品中那些黑暗走廊的玩家都会感到诧异。我们的主角站在一间破屋子旁边，前方一滩明显具有放射性的绿色沼泽看起来是几公里内惟一的水源。在小屋子里，主角遇到了"疯狂乔伊"。

"你看到变异人了吗？"这位诡异的老矿工问道。"他们看起来和你我差不多。天上的石头掉下来时，地面上不走运的一些人开始变异。那是一个疯狂的年代。我看现在没闲工夫继续聊下去了。"

乔伊警告我们如果碰到变异人就赶紧跑，接着一起走到外面。一个变异人正站在远处一座石制建筑的顶上，扫视着地平线。进行操作演示的威利斯装备了一个被称为"翼杖"的三角状回旋镖，他把翼杖抛了出去，它划出一道漂亮的弧线，飞跃峡谷，砍倒了远处的敌人，并飞回主角手中。由于途中危险重重，主角跳上附近的一架沙丘越野车，呼啸着穿过了广袤的沙漠地带。

"在其他游戏中，载具只是一种交通工具，而在《狂暴》中，我们希望载具成为主角的拓展。这个沙丘车的一个有趣之处在于，你要把它赚回来，而不是在路边随便开一辆就走。"威利斯说。

"就像你到了16岁，"首席设计师马特·胡伯补充说，"你要开始为自己的车奋斗了。"玩家刚开始时只能驾驶一辆ATV，它几乎没有防御能力，打倒强盗可以获得新的零部件，或者可以打工赚钱对自己的车进行改装。演示中的沙丘车已经有一些基本功能，接下来主角的任务是给"源泉市"市长捎个信。

自由抉择

与一群强盗的沙丘车很快地混战一番之后，我们抵达了目的地。源泉市是一个守卫森严的、西部主题的小镇，在游戏的前半段中，那里将成为你的基地。在小镇街头闲逛可以打探到不少情报，比如当前的人类状态，主角身上的"方舟服"等。带回来一个方舟幸存者就有机会获得诱人的奖赏，提供奖赏的是一个名为"威信"的神秘组织。在小镇中到处都可以听到关于他们的议论，但没有人知道他们的真实身分和目的。

在前往市长办公室的途中，可以看到id作品中罕见的一些有趣细节。比如一个"禁止停车"的标志被改为"禁止尿尿"，在当地一家满是变异人的酒吧中，电视里播放的是"变异人狂欢"电视台的最新车赛。克莱顿市长微笑着欢迎你来到他的小镇，你为前雇主捎的信是去强盗那里寻求帮助。



■这座"源泉镇"相当于本作的基地。



■路边设计别致的破旧广告牌也让人想到《辐射3》。

"他肯定很尊敬你才会给你这么重要的工作，那么我也会信任你，"克莱顿说。"你可以呆在源泉市，我会提供必需品，但别穿成那样。你肯定会把'威信'给招来的，我可不想惹那麻烦。"

接着要前往"前哨"把身上惹眼的衣服给换掉，虽然无法看到主角身上穿的衣服，但你的选择将会在今后的游戏过程中产生一些影响。不过《狂暴》不会有很多《GTA》式游戏中的那种道德抉择。威利斯说："我们不会有善恶抉择，我们不想玩那类游戏，因为我们到最后总是扮演好人，虽然对于id来说这听起来有些奇怪。我们希望专注于'我喜欢赛车'、'我喜欢潜入'、'我喜欢冒险和找东西'之类选择。"



驾车战斗

接连做了一些任务之后，会接到源泉镇警长关于摧毁强盗炸弹工厂的任务，这帮匪徒叫做“裹尸”，擅长制造小型遥控汽车，在车上安装炸弹。对于所有前往北部大陆的人来说，这伙强盗非常令人头疼。于是我们的主角从机械师米克的车库里开了辆改装好的沙丘车咆哮上路了。

目前的开发阶段，迷你地图显示于屏幕右上角，看起来就像是沙漠地带的俯视卫星图，上面用红点表示目标的所在位置。游戏的导航系统目前仍在设计中，总的原则就是不让玩家迷路。用制作人的话说：“你知道前面有个具体的目标要完成，但如果你看到了某些感兴趣的东西，也可以自由地去追寻和探索。”



■驾车战斗非常火爆，冲天而起的浓烟展现了本作的惊人画面。

在前往工厂的途中遇到了一些敌人，在游戏中的这个阶段，可以使用的武器有一对装在沙丘车上的链式机枪，还有装在前方的撞锤。用一梭梭的子弹摆平了一些敌人的战车之后，沙丘车后方的一个箭头提示后方有危险情况，因此赶紧刹车，然后迅速 180 度转弯，接着使用氮气加速，沙丘车全速直冲向敌人，将对方的车变成一个巨大的火球。不过如果玩家操作不当的话，很容易把自己的车搞毁，那样就只能拖回车库修理。

荒野世界的面积

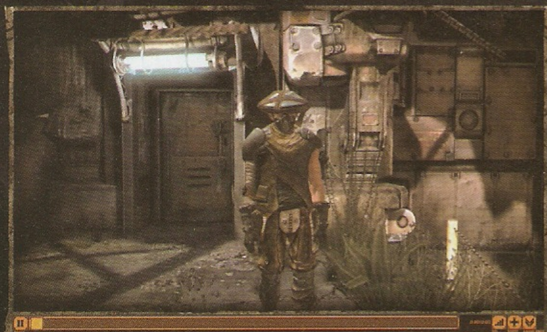
凡是采用开放世界的游戏通常都有极为庞大的游戏场景，那么到底有多大呢？id 对于本作的规模和游戏长度仍保持神秘。蒂姆 · 威利斯说：“它会大到足够酷的规模。”约翰 · 卡马克曾经表示，《狂暴》的贴图数据实在太多，只有蓝光光盘才装得下，X360 版只能压缩贴图质量才能塞到一两张 D9 光碟中。卡马克说：“用一张蓝光碟的容量可以做到很高的画面质量，或者用 3 张 DVD 也勉强可以，但是我们无法将这个游戏一分为三，我们最多可以将其分为两张碟，因为无法对游戏世界随意划分。而《毁灭战士 4》的结构决定了可以分为三张 DVD。”

打破id传统的游戏系统

■既然是 id 的游戏，免不了会有不少暴力元素。

进入工厂后，一扇大门挡住了前方的道路，惟一往前的道路似乎只有一个通风口。这时玩家可以利用本作独特的蓝图系统，调出蓝图就可以制造自己的汽车炸弹。只要有图纸和零部件，无论是翼杖还是撬锁器都可以做出来。搭载炸弹的遥控汽车在操作时与驾驶普通汽车一样，不同之处在于开到了特定位置时就要将其引爆，炸出一个大洞之后主角就可以继续前进了。本作有不少潜入动作要素，比如当“裹尸”的强盗出现时，可以用弓箭不动声息地将其干掉。玩家可以获得不同的子弹类型和武器强化配件，例如望远镜、瞄准稳定器等。





按键后会出现四个武器槽，分别对应方向键的四个方向。目前的演示虽然是在 PC 上运行，不过却是使用手柄。据说蒂姆会拿着个钢尺在办公楼里到处巡逻，如果看到有人用鼠标键盘来操作就会遭到他的惩罚，因为本作主要是面向家用机玩家，因此要处处针对家用机的特征进行设计。

HP 自动恢复就是 id 为家用机玩家而跟随潮流做出的改革。游戏主角作为方舟幸存者，具有某种身体特征，使其能够逐渐自动治愈自身的创伤。而且即使他死去，他的心脏也有使其死而复生的功能。

在敌人数量众多的情况下，你可以设置一个炮台引开敌人，然后自己移动到侧面，轻而易举地将敌人剿灭。你也可以将一个装备机关枪的岗哨机器人派到房间里，朝着里面的敌人一阵猛烈射击之后，自己再进入房间内清场，在此过程中还可以朝房间里投掷一些手榴弹。

丰富的战车改造功能

将敌人的炸弹原料全部销毁之后，接着返回源泉市的车库，让米克修理汽车。米克会恭喜你完成了最新的任务，并告诉你小镇的最新情况。由于驾驶在本作中有很重要的份量，因此id还为游戏准备了专门的车赛。在比赛中获得好名次就可以得到比赛认证，这样才能买到一些独有的零部件。

报名参赛后，马上就会来到起跑线，旁边还有3名对手等待着绿灯亮起。所有汽车刚开始时都没有超级加速和子弹，这些物品都是散落在赛道中，因此玩家在竞速的同时还要拼命争抢赛道上的升级物品，用获得的武器和弹药攻击对手。根据比赛中的名次和杀敌情况可以获得数量不等的认证点数，积累了一定点数之后就可以得到零部件。本作的零部件系统十分详尽，可以提高加速、悬挂、牵引等各方面的性能，其他改造包括加速性能提升、加装能将升级物吸到汽车上的磁铁，还有一些战斗用装置，比如能戳破对手轮胎的尖刺、炸弹和电磁脉冲盾。车赛的种类还有很多，比如单人的时间挑战赛，6人的拉力赛，甚至遥控炸弹车大赛。还有一些比赛只有获得赞助商的支持才能参加，如果赢得比赛就会获得极为诱人的奖品。前面提到的"变异人狂欢"电视台就经常赞助车手。



■随着游戏的进行，玩家可以不断改造自己的战车。



■游戏中虚构的MB电视台，专门播放各种实况转播的杀戮比赛。



id的美丽新世界

主角再次开车上路，穿越荒地寻找电视台。进入电视台大门后，可以看到肥硕的制片人JK Stiles，他的身边环绕着一大堆显示器。"你需要赞助，而我需要一个赛手。游戏很简单，进入我的小竞技场比赛就开始了。规则也很简单，杀人或被杀，要尽量生动，给我一出精彩的表演，你就会得到赞助了。你准备好了吗？"

接着我们的主角进入了竞技场，解说员通过扬声器向现场观众介绍了比赛的新手，观众爆发出欢呼声。变异人从墙壁的门和洞里涌了出来，主角用霰弹枪不断射杀。下面的一个房间装饰成丛林风格，变异人从树枝上跳下来，房间中有巨大的旋转的刀片，将任何挡路的变异人和选手砍成碎片。最后一个地区叫"船难湾"，地面上随时会刺出尖刺，玩家在战斗时要不断移动。将敌人全部消灭后，会出现最后一道门，一个带有触手的巨大变异人冲了出来，他挥舞着触手，迫使我们的主角跳跃闪躲、投掷手榴弹，并发射大型铅弹。最后终于干掉了这个BOSS，得到了755美元奖励。这时你可以选择再玩一遍。

id的演示就此结束，不过从他们展示的概念图，还可以发现一些新情报。比如在设定图中可以看到坠毁在沙漠中的客机，以及在干涸的河床上留下的搁浅船只的框架。在荒野大陆中，似乎存在一些死城，还有笼罩在昏暗霓虹灯中的地底居住区。

"过去很多id的游戏都是从主角出现开始，然后在最后的大决战中结束，"威利斯说，"我们希望《狂暴》成为一个独特的世界。我们不需要制作二三四五代，不过我们可以制作以《狂暴》的世界观为背景的游戏，就像《星球大战》一样。场景、角色以及这个世界的历史，我们希望这些与你所要经历的故事一样重要。形形色色的人物会为你讲述背景故事，'威信'的存在无论是在过去还是未来都有重要地位。最后的大高潮也肯定会是一个出色的结局，不过它会引向一些将在今后推出的更大、更有趣的内容。"

重玩价值

《狂暴》与《毁灭战士3》不同，不是那种把坏蛋杀光就可以的游戏。"蒂姆·威利斯说。在本作的主线剧情结束后，玩家还可以继续探索游戏世界，继续搜集更强的武器道具，或者继续参加车赛。

"理论上PS3的原生性能会强一些，因此我们有更大的发挥空间。"——John Carmack，id 创始人

未来篇大结局！操控时间的星际大冒险！

2008 年《瑞奇与叮当 战利品大冒险》以下载资料片的形式推出，让对《未来毁灭器》意犹未尽的玩家能够开始新的冒险。而在这张资料片的最后，赫然出现了“冒险将在 2009 年秋季继续”。令人兴奋的是，这次冒险的继续并非另一个资料片，而是一个真正的续作，是“未来篇”的完结。3 年前，Insomniac 工作室在游戏开发者大会中内部演示了《瑞奇与叮当 未来毁灭器》，之后，有幸目睹此次内部演示的记者如此向人们描述他们看到的一切——“那是皮克斯级别的游戏”！ 2009 年 3 月，Insomniac 再次借游戏开发者大会的机会公布了《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》，这次你的所有疑问都将得到解答。

RATCHET & CLANK FUTURE A CRACK IN TIME

瑞奇与叮当 未来时空裂缝	SCEA/Insomniac Games	平台动作
PS3 Ratchet & Clank Future: A Crack in Time		美版
2009年10月27日发售	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 清国倾城

美编 anubis

AZIMUTH 将军



■瑞奇并不是最后一个隆巴克斯人，Azimuth将军也在那场灾难中逃过一劫。

触动心弦的冒险故事

《未来时空裂缝》采用了前作的系统与引擎，本作的项目经理 Bryan Bernal 承认：“本作与《未来毁灭器》有很多相似之处，我们不想疏远玩家，走上完全不同的方向。”不过本作还是有不少技术上的进化，例如加入了自体投影效果和全新的水体效果，其中有部分技术是在开发《抵抗 2》时摸索出来的。本作将会稳定维持在每秒 60 帧的流畅水平，场景与武器效果更酷，不过总的来说整体效果还是与前作一致。

不过本作也不是毫无改变，最大的变化就是这次瑞奇有了一个新帮手。玩过《战利品大冒险》的玩家都知道，在游戏的最后，叮当被 Zoni 拐走了。而在本作中，瑞奇的目标就是要找到叮当。在此途中，瑞奇将会碰到 Azimuth 将军，这个头发斑白的老隆巴克斯人已经流亡多年。用 Bernal 的话说，他就像《星球大战》里的欧比旺・肯诺比。如果你看过之前公布的预告片，应该会记得一个疑似老年版瑞奇的神秘人物，此人正是 Azimuth。

为了更好地表现剧情，在本作中会有相当多的高质量过场动画。Bernal 说：“在视觉效果上，我们经常被人与皮克斯做对比。我们对此很欣慰，不过我们知道皮克斯注重的并不是出色的视觉效果，而是出色的故事。”《未来时空裂缝》将会在剧情上多做努力，让各主要角色更具深度，Bernal 希望本作拥有“《瑞奇与叮当》系列”最出色的剧情。Bernal 没有透露剧情细节，但是他保证本作的故事将会“更有感染力，能够触动心弦”。

■Bernal说："本作将会带给玩家更大、更火爆的体验！"

奇思妙想的丰富武器

各种奇思妙想的武器是《瑞奇与叮当》系列"最大的特色之一，本作的武器数量与前作差不多相同，大概为15种左右，其中有很多全新武器。Bernal本人最喜欢的是"超音速喷发枪"，这种武器看似与普通枪支无异，但是在底部却接着一只蛤蟆。当你按开火键时，这只蛤蟆就会打嗝，将周围的敌人与物件全部吹飞。用这种武器战斗给人以畅爽感觉，而且Bernal表示如果玩家更细心一点的话，还可以让这种超音速喷发枪发挥更大威力。只要注意蛤蟆的动作，当它吸气的时候及时按下开火键，就会打出一个威力更强的超级大嗝，实现更强的破坏力。

各种武器的搭配使用可以事半功倍，为本作的战斗带来更强的战略性。比如你可以使用本作新增加的"冰雷手套"，它可以发射出一个大冰块将敌人困在其中，然后立刻切换为离子枪，就可以对其造成强烈损伤。

悬浮靴是本作非常实用的一个新装备，这样无需借助叮当身上的助推器也可以进行短距离滑翔，也可以更快地跨越更远的距离。由于本作的某些关卡面积极为辽阔，因此悬浮靴非常实用。目前公开的Krell峡谷堪称是系列历史上最大的关卡，比之前作品中最大的关卡还要大20%。

时空之杖

录制时间的解谜要素

■通过时间录制功能解谜是叮当篇的要点。

控制时间的叮当

由于剧情的安排，大家所喜爱的机器人同伴叮当是否会在本作中缺席呢？不用担心！叮当不仅会照样在本作中活跃，而且戏份比以前更多。本作事实上相当于分为瑞奇篇与叮当篇，在叮当篇所属的关卡中，玩家将会用到他的新能力——操纵时间！

本作中叮当篇所在的地方叫做"大时钟"，那是一个在宇宙某处的装置，相当于是宇宙的内置时钟。受困于大时钟的叮当与机器人Sigmund成了好朋友，并获得了"时空之杖"，这种银色魔杖能够发出一个大泡泡，被泡泡卷入其中的一切都会放慢时间的流逝速度。如果你想让敌人的行动速度变慢或者缓缓地走向死亡陷阱，就可以朝着他们吐泡泡。

瑞奇篇的关卡主要是围绕战斗，而叮当篇的关卡则是围绕解谜。本作中瑞奇篇与叮当篇的关卡相互穿插，战斗与解谜部分的调和让游戏的节奏与流程更合理。在Bernal演示的一个关卡中，可以看到叮当站在一间空旷的、具有太空时代风格的房间里。在他的前方有一个大门，上面有两个大锁。地面上有两个压力垫，估计是要将两个压力垫同时压下才能开门，但是在房间里没有木箱或者石块之类可以推动的物体，那么如何才能解开这道谜题呢？

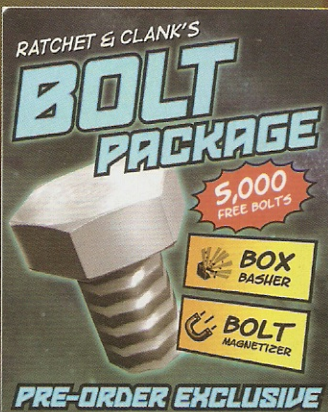
这时，叮当的新能力就要派上用场了。首先是让叮当跑到一个压力垫上，然后将这个过程"录制"下来，接着"播放"刚才"录制"的这个动作，你就会看到一个"幽灵"版叮当重复刚才的动作。接着控制叮当跑到另一个压力垫上，并将这个过程也"录制"下来，然后将刚才"录制"的两个动作同时播放，就可以看到两个"幽灵"叮当同时跑到压力垫上，触发机关将门打开，这时玩家控制的"实体"叮当就可以冲出门外。通过时间的录制功能解谜将会让本作的谜题设计充满无限可能。多数与控制时间有关的游戏中，大多是通过几秒钟的时空倒转修复之前的动作误差，而本作的时空录制功能相当于是变化出多个叮当共同完成目标。

预约特典

提前订购本作的玩家可以获得Insomniac赠送的多重大礼，虽然都不是实体赠品，但是这些内容会让玩家玩得更尽兴！



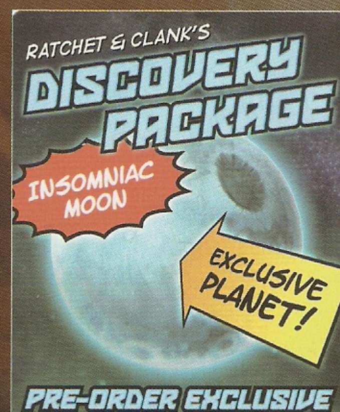
▲能量包：包含有独特的武器贴图，还可以一开始就拥有更高的HP上限，以及拥有瑞奇全新的冰雷手套。



▲螺丝包：节约型玩家将会很喜欢这个螺丝包！游戏一开始你就可以获得瑞奇的两种与螺丝有关的装置：螺丝磁铁与螺丝发射器。而且你会发现自己的星际银行账户中一开始就有5000个螺丝。



▲太空包：瑞奇的飞船将会增加一种外挂武器，此外也会赠送5000个螺丝，还会获得PS Home中的《瑞奇与叮当》主题皮肤。



▲探索包：探索"Insomniac之月"，这是一个参照Insomniac Games办公场所建造的一个特殊关卡。在这个博物馆一样的关卡中，你将会找到大量额外内容。

赛车游戏的彻底改革！

文 清国倾城
美编 anubis

BLUR

从真实到虚幻

“《PGR》是一个讨厌玩家的游戏，”Martyn Chudley 坦白地说，“该系列的基本前提是‘好好干你就能拿金牌，但你仍然是坨屎，因为你本该拿块白金。’不管你拿到了什么奖励，总会有更高的挑战出现。”

Chudley 是位于利物浦的 Bizarre Creations 的常务董事，去年他将公司卖给了 Activision，最近他把自己降职为创意主管。过去他一直为微软游戏工作室卖命，现在他更专注于 PS3，他很肯定这款跨平台新作将会远远超越《PGR》。“我们对于这个新系列的一个目标是一种得到奖励的真实感觉，我们希望大家在赛道上会有这种感受：‘我不在乎开得多好，开得有趣就行。’我们不再强调跑车有多酷、城市有多精确、甩尾有多漂亮。”

《Blur》虽然是以真实的城市为背景，但不再受真实性的束缚，它加入了超级加速、地下飙车与汽车战斗的元素。游戏中的真实城市也不像《PGR》那样将原景重现，你可以看到绝对逼真的标志性建筑，但是整个赛道布局与实景完全不同，是为了提高游戏性而重新设计。



■本作中的赛道基于现实，但又脱离现实。



■驾车经过强化道具的图标就可以获得相应的能力。


■激烈的“战斗”要素可以说是《马里奥赛车》的成人进化版。


■对汽车尾灯效果的夸张化处理是本作的主要视觉特色。

这是一个赛车 FPS！

要描述《Blur》的特点并不容易，因为本作所有的要素都是环环相扣的。你可能一大早从洛杉矶开车出发，经过旧金山，前往 66 号国道附近的鬼镇 Amboy。然后你会穿越欧洲，最后来到东京。每个地方都有不同的特色，鼓励玩家采用不同的比赛方式。洛杉矶的大风暴需要玩家野蛮驾驶，赛道上充满障碍物和各种用途的道具，目前确定的有氮气加速、躲避功能、电击光束、护盾、地雷和维修，这些道具以直观的图标漂浮在赛道上，就像《马里奥赛车》等卡丁车游戏一样。刚开始时玩家只有一个道具格用于存放这些道具，最后会增加到 5 格，按键可以选择道具，如果够熟练的话可以连环使用发挥更有趣的效果。比赛非常激烈，在赛道上同时会有 20 辆赛车（单人和在线多人模式都对应 20 人比赛，线下可 4 人分屏比赛）。

Chudley 将本作比作赛车版的 FPS 游戏，有一个背景故事驱使玩家将游戏进行下去，而道具的收集、使用有些像 FPS 游戏，Chudley 说：“玩家会照着一条路线前进，捡起武器，使用，然后收集装甲。我们希望人们会在我们的游戏中产生那样的比赛路线。”本作的灵感来自很多广告中汽车尾灯的视觉效果，汽车刹车时尾灯留下的光线轨迹形成了密密麻麻的蜘蛛网，这种具有梦幻色彩的效果启迪 Chudley 将幻想元素融入到真实之中。用 Activision 一位管理人员的话说，本作是“《马里奥赛车》与《极限竞速》的结合”。

这款获得汽车广告启迪的游戏很重视视觉效果设计，美术指导 Chris Davie 表示，他的目标是将光晕效果夸张化，让汽车的动力在光影效果中跃然呈现。“谁都想要夸张的力量，想要一下将对手撞飞几公里，但是游戏要讲究公平，当你被撞时不至于一下子被淘汰，”联合首席设计师 Ged Talbot 说，“这就是需要平衡的地方，如何让强化道具的效果恰到好处，能够满足破坏欲而不毁了整场比赛？”电击光束就是一个破坏力强劲而不至于影响平衡性的攻击方式，而代表氮气加速的绿光尾束能够占据整个屏幕，给人以强烈的速度感。Bizarre 原本打算将本作的强化道具定名为“perk”，因为它们与《使命召唤 4》中赋予玩家特殊能力的 perk 很像，早期设计的功能还包括看穿前方的赛车，不过很多功能都因为太荒谬而被取消。

只要有《GT 赛车 5》，PS3 就是赛车游戏玩家的不二之选，不过不可否认的是，目前 PS3 上可以选择的赛车游戏并不是很多。对于很多喜欢赛车游戏的 PS 系玩家，无法玩到《世界街头赛车》（PGR）可能是最大的遗憾，好在其开发商 Bizarre Creations 已经被 Activision Blizzard 收购，如今他们正在开发的赛车新作《Blur》可以弥补 PS3 玩家的遗憾。

Blur		Bizarre Creations	竞速
PS3	Blur		美版
	预定2009年第四季度发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

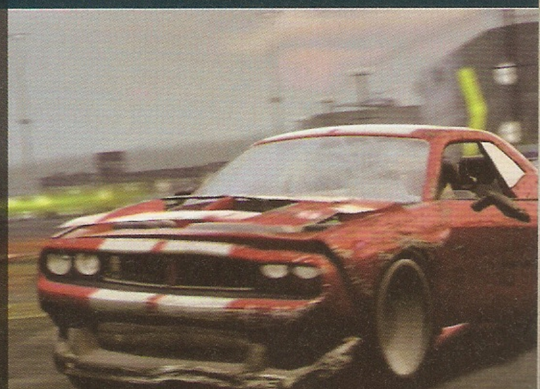


■在对手汽车下方可以看到其剩余的HP。

社区网站与沙箱式结构

每一场比赛中都会包含一些剧情与角色背景，而表现这些角色真实感的并非区区几分钟的过场动画，而是本作采用的“社区网站”要素。Bizarre 从 Facebook 等著名社区网站中吸收灵感，在游戏界面上也有一些相似之处。在游戏中，车手们会向玩家发消息，恭喜玩家的出色表现，并且邀请玩家参加比赛或者发挑战书。你也可以上传比赛录像与截图。多人模式也采用了类似于社区网站的界面，玩家可以上传照片模式中截的图（还可以添加图注）。有时候在某些赛道中获得某些成绩突破，有可能会获得隐藏赛事，某个角色可能会给你发消息，告知某某时间在某某地方有某个新赛事。本作的每场比赛都有一些前后关联，比如你在伦敦的比赛中输给了趾高气昂的 Kahn，你不服输，所以跑到布莱顿，找了几个同伙回来再向 Kahn 挑战，并将其击败。也就是说，不同的比赛结果可能会带来不同的新赛事，习惯于在比赛中见苗头不对就立刻选择重赛的玩家大可不必再追求场场皆赢。

本作采用了沙箱式游戏结构，玩家可以自己建立赛事，选择多种比赛规则。追求专业赛车模拟的玩家可以取消强化道具和使用座舱视点，或者选择组队比赛、淘汰赛、持续氮气加速比赛等。每一种游戏类型都会在本作的社区网站中建立一个群，创建者可以为群设计一个徽章，其他玩家可以加入这个群。群可以设置为随意加入或者仅限受邀加入，人气高的群会出现在社区网站中的显眼位置，创建一个高人气的群将会让你成为网络名人。



环环相扣的剧情发展





■游戏中将会出现众多充满个性的角色。

离开旧金山后，下一站是Amboy的泥土车道，接着是Hackney的山道边缘以及伦敦的城市街头，在伦敦最大的挑战是路上停满的汽车与货车。在令人意外的布莱顿畅爽之旅后，游戏将会带你到巴塞罗那，那里的赛道融合了荒废的专业跑道和郊区大道。世界赛车之旅的最后一站是东京，你将在霓虹灯的海洋中组队比赛，或者在蜿蜒的山道上风驰电掣。将各个地点的比赛串联起来，就形成了一个完整的故事，这些剧情是通过过场动画讲述的。Chudley透露："基本故事主线是从无名小卒成长为大英雄的过程，我认为故事就应该是那样的。那是玩家的旅途，故事在其中逐渐推向高潮。刚开始你周围只有几个人，然后环游全球，结识新人，游戏就这样在你面前呈现。不过我们的讲故事水平不是很高。"

本作的过场动画分为9大段，由《战争机器2》的过场动画外包制作团队负责，每段为45秒到一两分钟之间。本作的剧本细节还在修改，而角色设计部分早已完成，这些角色的设计灵感来自于各地的街头时尚，在他们身上有很多特殊的细节，让人一眼就能看出他们来自何处。伦敦的角色有Kahn，这是一个来自亚洲的鲁莽小子，戴着头巾，穿着宽松的衣服。旧金山的角色有Weaving，是一个爱卖弄的家伙，留着一头厚厚的金发，牛仔裤的膝盖处留了个口。负责人设的Davie说："其实说起来更像是时装设计而不是人物设计，我们要让服装讲述人物的故事，而且采用一种引人注目的方式，让他们看起来像个高手。"之所以为本作制作过场动画，就是要让这些角色露露脸，毕竟在大多数时候你只能看到车而看不到人。此外在游戏中还会通过语音、文字信息等通信方式让你真切感觉到这些角色的存在以及他们的性格特征。角色、剧情、视觉效果与场景都是息息相关的。联合首席设计师Gareth Wilson说："我们想要一个沙漠关卡，因为那样会有很好的视觉效果。因此剧情就会反映他们为什么去Amboy，因为之前在码头上的比赛中他们把整个地方都毁了，很多直升机出现追击他们，因此他们只能跑到更隐蔽的地方。因此一切都是息息相关的。"

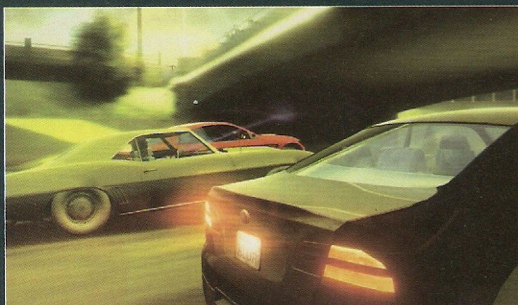
Bizarre的精华传承

到了旧金山，比赛转为炫耀特技。大量建设在陡峭斜坡上的街道是旧金山最大的特征，而这为特技驾驶提供了最好的舞台。连续特技、停车位置和各种高难度挑战等待着玩家。在本作中，特技取代了"《PGR》系列"的声誉值系统，玩家不会因为漂亮的甩尾等驾驶技术而即时获得声誉值奖励，只有在比赛结束之后才会获得金钱奖励，用钱可以购买新赛车。看起来，Bizarre还是不能彻底与分数奖励系统划清界限，毕竟自从DC时代的《MSR》以来，这种对驾驶技巧进行奖励的系统已经陪伴他们10年。Chudley说："我们喜欢挑战性，喜欢那种高人一等的感觉。不过这太偏向于核心玩家，因此我们将本作的计分系统隐藏得很深。"



■特技驾驶将会获得金钱奖励。

赛车游戏的革命



■翻车的视觉效果很有冲击力。



虽然本作的赛道设计融入了奇幻元素，但是美术团队对于各个城市进行拍照和研究所花的精力比《世界街头赛车》系列"更多，要将现实世界的精髓提取出来并完美融入到虚构的赛道中并不容易。他们先是从主干道开始，然后深入到阴暗的后巷。"我最喜欢这些居民区，"Davie指着一座60年代公寓的木窗说，"它们太美丽了。"这些偶然的细节在本作中随处可见，很多游戏看中的都是大城市里的繁华地区，本作中一些小地方的独特细节是在别处很难看到的。

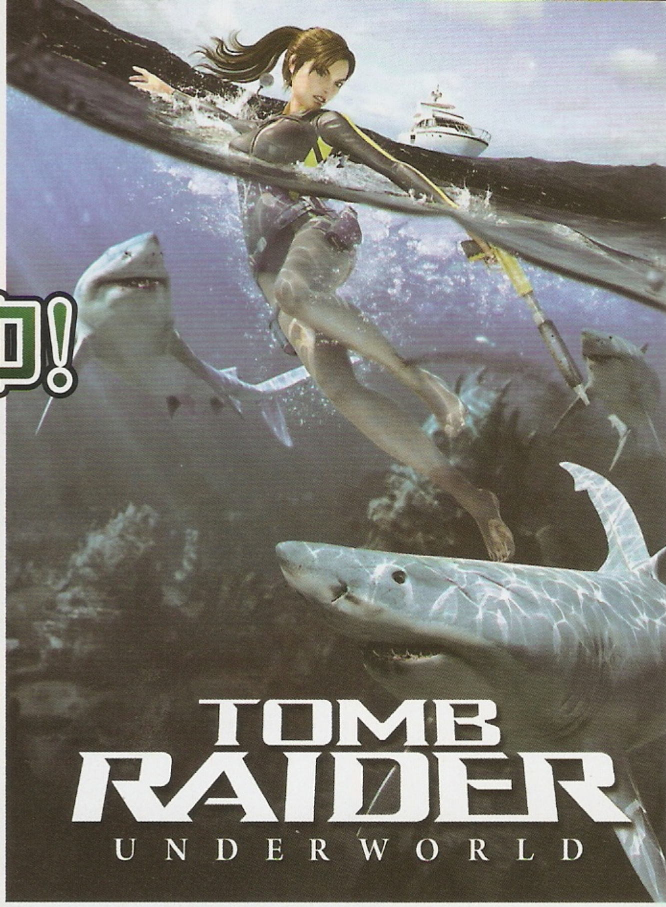
本作的实景采集过程与之前"《PGR》系列"相同，一组研究人员拿着相机到实地到处拍摄，有时候还要冒着被警察逮捕或者被当地黑社会盯上的危险偷拍特定区域。而这些素材使用到游戏之后，还时不时地增加了一些小细节。比如Hackney关卡中几乎完全保留了Shoreditch大街和东部大街，因为这两条街本身就很适合赛车，也有很强的视觉特征，不过在其中又点缀了一些Bizarre原创的建筑或细节。还有一些赛道是现实的浓缩版，比如加州鬼镇Amboy标志性的罗伊汽车旅馆和荒废的机场原本相隔100英里，但是在游戏中却被很自然地连接起来。

显然，Bizarre为本作的每一个元素都投入了大量的精力，毕竟这是一款号称将对赛车游戏进行彻底改革的大作。这是一款让人陌生而又熟悉的赛车游戏，拥有街机游戏一样的火爆快感，拥有独特而绚烂的视觉效果。《Blur》的目标不仅仅是赛车游戏玩家，这是Bizarre和Activision向主流市场发起的一次强力冲击。

千呼万唤始出来，奖杯终现古墓中！

文 SunX 协力 3.2 编 胜负师 美编 忽悠悠

《古墓丽影》系列”的最新作早在去年年底就已经推出，不过早些时候除了日版《古墓丽影 地下世界》支持奖杯外，美版、欧版以及其他版都还不支持奖杯系统，所以笔者也没有在第一时间购买。直到最近，在众奖杯玩家的强烈怨念下，游戏制作公司才放出了奖杯补丁包。不管怎么说，出了总比没有强，虽然奖杯来得很迟，但终究还是来了。



古墓丽影 地下世界	Eidos		动作
PS3	Tomb Raider: Underworld		美版
	2008年11月18日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	33	铜杯	17	银杯	10	金杯	5	白金	1	奖杯难度	C

寻宝大冒险

本作共有33个奖杯，总体数量虽然不多，但是质量却不低。从奖杯难度上来看，除了收集全部185个收集品的奖杯外，其他奖杯的获得难度简直低得吓人。可以这么说，如果你能顺利完成收集全部物品的任务，那白金奖杯就是你的了。在最短时间内获得奖杯的方法是直接选择最高难度开始新游戏，然后在闯关的过程中就进行宝物的收集工作，这样在一周目通关后就能顺利获得白金奖杯了。在寻宝宝物时千万不能急躁，虽然下文中叙述了宝物的大概位置，但是具体寻找起来还是会很麻烦，所以还请各位耐心地进行搜索，这也是游戏的乐趣所在嘛。在寻宝冒险开始前，先提供3条强力秘技，这对于攻关是很有帮助的，而且完全不影响奖杯的获得，可以放心使用。

指令	效果
按住L2，输入×、R2、△、R2、□、L1	劳拉受到攻击不产生硬直
按住L2，输入△、×、△、□、L1、○	敌人一击死
按住L2，输入□、○、×、L1、R2、△	显示敌人体力值



Master of Tomb Raider: Underworld



白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯



Prologue



铜杯

取得条件：完成游戏的序章

奖杯说明：通过序章就能获得奖杯。



Master Survivalist



金杯

取得条件：以最高难度通关一遍

奖杯说明：直接以困难难度开始新游戏，通关后即可获得奖杯。



Treasure Collector



铜杯

取得条件：收集10个宝物

奖杯说明：宝物是一种亮晶晶的碎片，遍布在关卡中的各个区域内，总数为179个。在宝物界面中可以查看到每关的宝物总数和已经获得的数量，能让玩家有一个搜索范围。如果在过关后没有搜集全本关内所有宝物也不要紧，因为可以通过选关的方式来重新回到之前的关卡内，只需要记住隐藏着宝物的大致区域即可。后文会对宝物的地点和范围进行解说，以便各位进行探宝任务。



Skilled Treasure Collector



银杯

取得条件：收集50个宝物



Dedicated Treasure Collector



银杯

取得条件：收集100个宝物



Master Treasure Collector



金杯

取得条件：收集179个宝物



Relic Collector



铜杯

取得条件：收集1个金球

奖杯说明：金球也是一种收集品，作用是提升劳拉的体力上限。游戏中一共有6个金球，每关各隐藏着1个。具体收集地点请参看后文。



Dedicated Relic Collector



银杯

取得条件：收集3个金球



Master Relic Collector



金杯

取得条件：收集6个金球



Swan Diver I



铜杯

取得条件：在海妖房间的高台上进行1次鱼跃跳水

奖杯说明：所谓鱼跃跳水就是在按×跳跃后，快速按○，这样劳拉便会展现出一套非常华丽优美的跳水动作。在有大章鱼区域中，在之前炸掉两条锁链的平台上可以通过蹬墙跳来到高处，在高处平台上进行鱼跃跳水，跳到底下章鱼尸体所在的池子中就能开启奖杯。



Swan Diver II



铜杯

取得条件：在阿曼达的货船上进行1次鱼跃跳水

奖杯说明：第2个跳水地点在货船上，也就是刚通过第一关后的那艘货船，要注意的是，货船这关是一次性的，也就是说在之后选关时就找不到这一关了，所以请务必在第一次攻关时拿到这个跳水奖杯。上船后通过几个集装箱跳到船舱那层，然后在左边的船舷处能看到可以站人的铁皮箱子，站到箱子上以鱼跃跳水方式纵身跳入大海后就能开启奖杯了。



Swan Diver III



铜杯

取得条件：在泰国的悬崖进行1次鱼跃跳水。

奖杯说明：第3个跳水挑战在泰国关卡的初期，爬上悬崖一路来到最高处，在这个位置依旧能看见底下的大海，纵身一跳跃入海洋就能开启奖杯了。



Master Swan Diver



金杯

取得条件：完成所有3次鱼跃跳水



Climber



铜杯

取得条件：完成1次蹬墙跳，来回蹬墙次数达到2次

奖杯说明：蹬墙跳非常简单，找到两处非常窄的墙壁来回跳即可，在大章鱼的区域内可以找到蹬墙跳的地方。



Master Climber



银杯

取得条件：完成1次蹬墙跳，来回蹬墙次数达到4次

奖杯说明：在大章鱼的区域内可以找到蹬墙跳的地方。



Speed Demon I



铜杯

取得条件：驾驶摩托在45秒内进入遗迹入口

奖杯说明：时间挑战是在特定地点自动触发的，挑战中看不到读秒，所以只能凭感觉来完成。如果完成后发现没有获得奖杯，那就回到挑战开始位置重新进行挑战。第一处时间挑战在墨西哥关卡中，当开启两处机关后，中间遗迹的入口会开启，此时驾驶摩托快速开进去，驾驶过程中不要有严重失误就肯定能顺利获得奖杯。



Speed Demon II



铜杯

取得条件：驾驶摩托在50秒内来到冰封之地底部

奖杯说明：第2个时间挑战在马延岛关卡中，只要驾驶摩托快速从圆形盘山道顶部开到谷底就能获得奖杯，记得中间不要出重大失误，难度不是很高。



Speed Demon III



铜杯

取得条件：驾驶摩托在40秒内通过瓦尔哈拉的地下迷宫

奖杯说明：第3个时间挑战同样在马延岛，当爬上旋转高塔开启封印门后，里面是一个四通八达的迷宫，驾驶摩托从入口处快速来到出口处就能获得奖杯。如果对里面的道路不熟悉，可以先进去转几圈，然后再回到出口处进行挑战。



Master Speed Demon



金杯

取得条件：完成所有3个时间挑战



Roadkiller



铜杯

取得条件：利用摩托撞死1名敌人

奖杯说明：在墨西哥关卡就能用摩托车撞敌人，由于动物也算是敌人，所以把半路出现的黑豹撞死就能获得奖杯。如果你对正面冲撞不怎么拿手，那还有个小技巧，那就是油门和刹车一起按住，配合摇杆就能原地360度旋转，旋转中的摩托车也是带有攻击判定的，等野兽上来送死吧。



Master Roadkiller



银杯

取得条件：利用摩托撞死5名敌人

奖杯说明：如果在墨西哥关卡没有撞死5头黑豹也不要紧，在之后的关卡中还能遇到大蜘蛛，撞起来更容易。



Grenadier



铜杯

取得条件：利用1颗手雷炸死2名敌人

奖杯说明：在泰国关卡中会首次需要大蜥蜴，而且是三四头同时出现，这是丢手雷的好时机。由于手雷具有黏附性，所以让蜥蜴们聚集到一块后丢出手雷，就能瞬间炸死两条蜥蜴，从而获得奖杯。



Master Grenadier



银杯

取得条件：利用1颗手雷炸死3名敌人

奖杯说明：推荐地点依旧是泰国关卡中蜥蜴成群出没的地方。如果把蜥蜴都炸死了，但还是没有获得奖杯的话，可以选择捏雷自杀，这样就能重新进行挑战了。



Weapons Expert



铜杯

取得条件：利用子弹时间完成1次爆头。

奖杯说明：在能量蓄满的情况下，举枪锁定敌人，并且上前紧贴敌人后按□就能发动子弹时间，然后用摇杆要把准红色心移到白圈中后开枪，就能将敌人爆头。推荐地点在货轮上，因为船上敌人数量较多。





Weapons Master



银杯

取得条件：利用子弹时间完成10次爆头

奖杯说明：推荐在货轮上完成，由于发动子弹时间有能量限制，所以想快速获得该奖杯的话，就采用自杀大法吧。



Mediterranean Sea Expedition



铜杯

取得条件：完成关卡“地中海”



Coastal Thailand Expedition



银杯

取得条件：完成关卡“泰国”



Croft Manor Expedition



铜杯

取得条件：完成关卡“克劳馥庄园”



Southern Mexico Expedition



银杯

取得条件：完成关卡“墨西哥”



Jan Mayen Island Expedition



铜杯

取得条件：完成关卡“马延岛”



Andaman Sea Expedition



铜杯

取得条件：完成关卡“安达曼海远征”



Arctic Sea Expedition



银杯

取得条件：完成关卡“北冰洋”

全宝物和金球的收集指南

(1) 地中海

宝物数量：26 金球数量：1

●进入海底机关大门前

1.海底巨石中部的凹陷处。
2.海底巨石正对着的遗迹。
3.海底的第二处遗迹中。
4.海底的第三处遗迹中。
5.海底的第四处遗迹中。
6.正对海底机关大门缺口空间内。

●进入海底机关大门后

7.进入海底机关大门，在水道中岩石后的地上。
8.上岸后在右边角落的罐子内。
9.来到隔壁大洞穴的水中深处。
10.攀爬洞穴内岩壁，在可见的石台上的罐子。
11.穿过蛇像大门，在两处石台中间朝左边看，能发现墙壁中的罐子。
12.从地道爬上石阶时可看见的罐子。
13.有火光的地方的罐子。
14.走右边通道来到最下层的角落尽头。
15.章鱼池子右边岸上的罐子。
16.章鱼池子的水底。
17.章鱼池子另一边，半截石梯淹没在水中的平台。
18.章鱼池子右边的黑暗通道，在通道尽头的罐子。
19.章鱼池子区域最高处的平台上的罐子。

●获得雷神手套后

20.雷神手套的房间内的罐子。
21.半路过道左侧的罐子。
22.进入断柱子房间之前，门边的罐子。
23.进入有断柱的房间的角落的罐子。
24.钻过矮洞通道后的罐子。
25.利用钩绳荡到对面平台的角落的罐子。
26.继上一处，爬上附近的岩石，利用大厅侧面的杠杆来到侧面，攀着岩石边缘慢慢移动到另一头就能发现罐子。

金球：拿到第26个宝物后，往左侧看能发现通路，一路寻觅过去就能在隐藏的房间内找到金球。

(2) 泰国

宝物数量：30 金球数量：1

●进入古建筑的石门前

1.小平台下的海底区域内。
2.开始攀岩后往右侧攀爬摸索。
3.通过第1根杠杆后，从石梯处的缺口攀爬下去，再反身跳到凹口内。
4.来到悬崖最高层时，往左观察能发现大平台，奋力跳过去就能找到。
5.遗迹残骸右侧地面上。
6.从石柱群下到地面，附近围墙边的罐子。
7.遇到老虎后跑到场景角落里的石柱群，利用柱子来到角落处的高台。
8.继续利用柱子爬到对面的高台上。
9.到达石门后先别进门，往左边一路摸索过去就能找到。

●进入古建筑的石门后

10.在深沟走廊内的T形路口附近的罐子。
11.来到有佛像区域后往右走，来到正下方小平台上能看见罐子。
12.来到佛像区域的底层，首先进入左侧的通道，在快到底部时拐进右侧通道进入深井秘室后发现。

●蜥蜴怪区域

13.有蜥蜴怪的区域，广场右侧的石柱上。
14.有蜥蜴怪的区域，右前方的高台上。
15.有蜥蜴怪的区域，正面石阶的最顶部。
16.接上一处，在正下方隐秘的平台内。
17.有蜥蜴怪的区域，左后方的高台上。
18.有蜥蜴怪的区域，左前方底部的高台上。
19.有蜥蜴怪的区域右侧统进通道内。

●小广场区域

20.古塔区域底部右边角落内。
21.古塔区域左侧角落的高台上。
22.古塔区域右侧角落的高台上。

●佛像区域

23.佛像区域左侧房间内。
24.佛像区域右侧房间内。
25.开启机关后进入，拉倒深井前的小佛像后方，在后面的草丛里。

●旋转塔区域

26.旋转塔区域进门处左侧底层平台。
27.旋转塔区域中间旋转体的内部。
28.旋转塔区域出口右侧的平台上。
29.需要打开石门的区域，就在水中最深处。
30.潜入水中后，在水道的中间部分的沙堆里。

金球：旋转塔区域出口左侧的平台，在守护雕像的左肩附近。

(3) 克劳馥庄园

宝物数量：13 金球数量：1

●未进入机关大门前

1.开始处的右侧罐子。
2.往前走几步的罐子。
3.大厅的左侧高处平台。
4.往前来到第二块平台上。
5.大厅底部靠墙的罐子。
6.进入大厅底部右侧通道，再右转上楼梯时能看见罐子。
7.看见第一处墙壁杠杆，利用杠杆爬上夹缝中。
8.进入对面的一层，将杠杆插入墙壁中的孔，爬上夹缝中。

金球：在未进入机关大门前，在两处地面石板上各压两块石头，然后去右侧通道就能发现已经打开的暗门。

●进入机关大门后

9.进入机关大门后，搜寻通道中的罐子。
10.通道尽头角落的地面上。
11.秘密研究室内，来到房间上层平台上。
12.秘密研究室内，来到另一角落的上层平台上。
13.关卡最后阶段通道内的罐子。

(4) 墨西哥

宝物数量：50 金球数量：1

●进入地底遗迹大门前

1.开始后眼前的罐子。
2.稍微往前一点的罐子。
3.第一处遗迹前地上的罐子。
4.第一处遗迹内部的罐子。
5.路边围墙附近的罐子。
6.路边围墙附近的罐子。
7.路边围墙附近的罐子。
8.即将抵达第二处遗迹时，附近路口的罐子。
9.第二处遗迹的门口。
10.骑车钻过门洞，附近的罐子。
11.中央广场阶梯处的罐子。
12.中央广场上的罐子。
13.中央广场上的罐子。
14.中央广场上的罐子。
15.中央广场上的罐子。
16.第三处遗迹的门口。
17.第三处遗迹的机关转盘区域的墙角。
18.进入广场正对着黑洞，直行到搞高处，可以发现罐子。
19.接上处继续前进几十米，可以发现罐子。
20.第四处遗迹，底部广场中的罐子。
21.第四处遗迹，上部广场中的罐子。
22.第四处遗迹，上部广场中的柱子顶部。
23.第四处遗迹，上部广场中的角落的罐子。
24.第四处遗迹，通过杠杆和石壁来到围墙内侧，马上就能看见罐子。
25.爬上第四处遗迹顶部，转身看柱子顶部。
26.第四处遗迹内侧区域，墙边缺口中罐子。
27.第四处遗迹内侧区域的一处石台上。
28.进入砸穿的大坑，大坑中石台上的罐子。

●进入地底遗迹大门后

29.地底遗迹通道内的罐子。
30.神官大厅角落里的罐子。
31.神官大厅某处反弹跳跃至顶端，来到高处的岩石上。
32.刀片房间高处的墙壁中。
33.神官大厅中的墙壁中。
34.废弃房间门口的罐子。
35.废弃房间中间的石碓中。
36.废弃房间中的罐子
37.废弃房间高处的墙壁中。
38.石板房间高处的墙壁中。
39.火焰房间门口的罐子。
40.火焰房间门口的罐子。
41.火焰房间中的罐子。
42.火焰房间高处的墙壁中。

●进入神官大厅的地底通道

43.地底通道路边的罐子。
44.地底通道路边的罐子。
45.地底通道路边的罐子。
46.地底通道路边的罐子。
47.雷神雕像区域右侧的石头下
48.雷神雕像区域右侧的石头下
49.雷神雕像区域中层的罐子。
50.雷神雕像区域底部附近的错位柱子上。

金球：金球就是雷神雕像的眼球，开动机关让雕像低下头，然后从锤子上爬上去获得。

(5) 马延岛

宝物数量：30 金球数量：1

●进入地下迷宫前

1.开始附近的罐子。
2.螺旋区域最底层的罐子。
3.螺旋区域最底层的罐子。
4.中央旋转塔上的罐子。
5.中央旋转塔上的罐子。
6.中央旋转塔上的罐子。

●进入地下迷宫后

7.刚进门路边的罐子。
8.刚进门路边的罐子。
9.刚进门路边的罐子。
10.地下迷宫第一个岔路口附近。
11.地下迷宫右侧区域。
12.地下迷宫右侧区域。
13.地下迷宫右侧区域。
14.地下迷宫右侧区域。
15.地下迷宫右侧区域。
16.地下迷宫右侧区域。
17.地下迷宫右侧区域。
18.地下迷宫左侧区域。
19.地下迷宫左侧区域。
20.地下迷宫左侧区域。
21.地下迷宫尽头拉下右侧杠杆，进入开启的暗门中。

金球：地下迷宫尽头拉下左侧杠杆，进入开启的暗门中。

●进入摇摆石锤区域区域

22.刚到摇摆石锤区域左侧的罐子。
23.摇摆石锤区域右侧小房间的罐子。
24.摇摆石锤区域右侧稍远些的房间内的罐子。
25.摇摆石锤区域左侧小房间的罐子。
26.摇摆石锤区域左侧小房间的罐子。
27.摇摆石锤区域右侧小房间的平台上。
28.摇摆石锤区域左侧小房间的平台上，需要通过暗道过去。
29.摇摆石锤区域最远处的右侧小房间中的罐子。
30.摇摆石锤区域最远处的右侧小房间中的罐子。

(6) 北冰洋

宝物数量：30 金球数量：1

●进入海底神殿前

1.左边第三座大雕像中。
2.海沟深处中的角落内。
3.海沟深处中的洞穴内。
4.海沟深处靠左的底部。
5.海底神殿左侧的中部平台。
6.海底神殿左侧建筑内部最顶层的罐子。
7.海底神殿左侧建筑内部杂岔口往右游到通道尽头。
8.接上一处，回到岔口游到另一水道的尽头。
9.接上一处，向后游进另一个空间区域。
10.海底神殿左侧建筑内部的红宝石附近。
11.海底神殿右侧顶部有破洞的区域内。
12.海底神殿右侧建筑红宝石基座的后方。
13.海底神殿右侧的中部平台。
14.海底神殿左侧建筑内部岸上的罐子。
15.海底神殿左侧建筑内部顶部红宝石边上的罐子。
16.海底神殿左侧建筑内部顶部的另一处罐子。

●进入海底神殿后

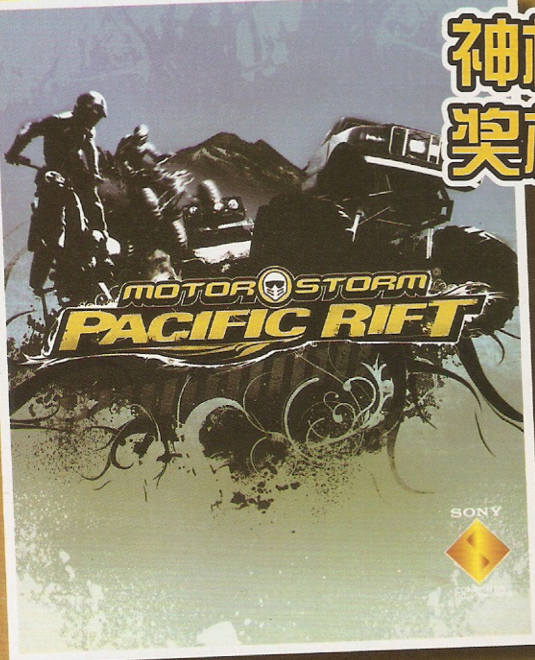
17.游进海底神殿，通道尽头的区域内。
18.接上一处，回到岔路口游进另一条通道，再次遇到岔路时往右转
19.接上一处，返回岔路继续往里游，再次遇到岔路时左转。
20.转身游到石堆后面的区域。
21.接上一处，返回岔路口游入顶部的狭小通道。
22.来到下一个岔路口后右转入一个狭小区域。

●上岸来到大厅

23.大厅右侧的罐子。
24.大厅左侧的罐子。
25.大厅下层平台上的罐子。
26.大厅下层左侧平台上的罐子。
27.大厅中央平台上的罐子。
28.大厅中央耸立的石台上。
29.大厅最远端下层的平台上。
30.地狱之门左侧角落的罐子。

金球：首先在大厅内触发4处机关，也就是墙壁上的特殊图案。把4处图案点亮后，爬到大厅中间耸立的石台上，然后往右利用绳索荡到对面的石洞内。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



神机独占大作！演绎激情狂野奔放
奖杯含金量高！成就你的极速梦想

机车风暴 太平洋裂谷	SCE/Evolution Studios	竞速
PS3 MotorStorm：Pacific Rift		美版
2008年10月28日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

文 CHN-SharkFY
编 胜负师
美编 忽悠悠

对于喜欢赛车游戏的PS3玩家，相信不会错过2008年末发售的独占大作《机车风暴 太平洋裂谷》（以下简称《机车2》），其多变的地势环境，自由的比赛线路，壮丽的景色，火爆的氛围，以及完美的速度感，都成为了这个游戏吸引人的地方，游戏还因可选车种最多而被列入吉尼斯世界纪录。每一个赛道都有不同的特点，而网络环境要求又不高，这使联机对战的乐趣无穷，加上128场时间挑战赛，使得游戏的耐玩度大大提升。今年暑假来临之际，官方又推出了多个追加下载内容，其中包括数个免费的车体下载和两个付费追加包，新增了14张新地图（价格是120港币），这也再次提升了游戏的耐玩程度，使不少已经取得白金的朋友再次把光盘放进PS3的肚子里，可以说这是一款常玩常新的佳作。

奖杯总数	66	铜杯	50	银杯	11	金杯	4	白金	1	奖杯难度	A

狂野的奖杯旅程

《机车2》奖杯总共66个，其中有不少的网战奖杯，其中16个是追加奖杯，需要购买刚推出不久的两个追加包，不同版本要去各自的服务器下载。《机车2》不是一款奖杯游戏，游戏中大部分奖杯入手难度大，需要大家多多熟悉赛道，了解所有捷径位置，对氮气加速的运用要收放自如，对战的经验积累也十分重要，考验的是玩家的技巧与耐心。当然，只要本着对游戏有爱，那莫么白金奖杯迟早会属于你。（UCG的第232期光盘里有笔者的各赛道捷径演示，大家可以参考一下）

Over Achiever 白金
取得条件：取得追加包以外的所有奖杯

THE money shot 铜杯
取得条件：利用爆缸冲过终点10次
奖杯说明：就是通过终点前，使氮气热度到最高，让车子爆缸飞过终点，累计10次即可，很简单。

Track Master 铜杯
取得条件：每条赛道赢5次
奖杯说明：这个奖杯不用太在意，单机96场比赛都赢的话就拿到了。

Just Getting Started 铜杯
取得条件：游戏时间达到1小时

Time Sink 铜杯
取得条件：游戏时间达到10小时

Stuntman 铜杯
取得条件：进行一次185米大飞跃
奖杯说明：只要飞起来落地，屏幕变红，有耳膜被震伤的效果就能拿到。

Race Fan 铜杯
取得条件：进行250场比赛

Tourist 铜杯
取得条件：行驶500公里
奖杯说明：不用管，游戏过程中可自然取得。

Hazardous 铜杯
取得条件：自己的车报废250次

Friendship 铜杯
取得条件：完成一次4人分屏比赛
奖杯说明：需要4个PS3手柄，没有那么多手柄也可以用PS2手柄插上转接器连PS3。

Ghost Rider 铜杯
取得条件：在时间挑战模式中打破48个记录

Tumbler 铜杯
取得条件：表演一个翻滚
奖杯说明：可以在卫星那个地图，一上来右边的斜坡，往下开，撞上石头后看完翻滚动作，一定要看完，等车停下来。

Bully 铜杯
取得条件：打飞或撞毁100个对手
奖杯说明：用摩托车或ATV，按R1或L1击打对手，或大脚怪压人也算。

Lightweight 铜杯
取得条件：用轻型车胜50场

Mediumweight 铜杯
取得条件：用中型车胜50场

Heavyweight 铜杯
取得条件：用重型车胜50场

Pugilist 铜杯
取得条件：同一场比赛中干掉五个竞争对手并且获得第一
奖杯说明：Freeplay自己建图，选简单模式，把对手都换成ATV，打翻5个对手再赢得比赛就行了。

Close Call 铜杯
取得条件：以0.1秒优势拿到第一
奖杯说明：Freeplay自己建图，选简单模式，通过终点前和第一的车并行，快到终点时，冲过去，要掌握好力度。

Survivor 铜杯
取得条件：淘汰赛（落最后15秒会爆炸的那种）中，从最后一名的位置在只剩下3秒的情况下脱离10次
奖杯说明：一开始故意跑到最后，跟着倒数第2辆车，剩3秒时冲上去算一次，反复刷就行了。

Freestyle 铜杯
取得条件：建立并完成10次自由比赛
奖杯说明：Freeplay自己建图，选简单模式，要拿第一，完成10次。

Spoilt For Choice 铜杯
取得条件：单机Festival模式中达到Rank 3

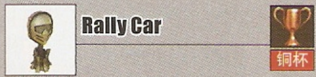
Bike 铜杯
取得条件：使用Bike在Festival模式中胜5次

ATV 铜杯
取得条件：使用ATV在Festival模式中胜5次




Buggy 铜杯

取得条件：使用Buggy在Festival模式中胜5次




Rally Car 铜杯

取得条件：使用Rally Car在Festival模式中胜5次




Racing Truck 铜杯

取得条件：使用Racing Truck在Festival模式中胜5次



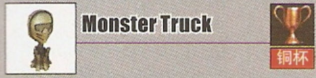

Mud Plugger 铜杯

取得条件：使用Mud Plugger在Festival模式中胜5次




Big Rig 铜杯

取得条件：使用Big Rig在Festival模式中胜5次




Monster Truck 铜杯

取得条件：使用Monster Truck在Festival模式中胜5次




Necessary Roughness 铜杯

取得条件：干掉10个落车的赛手

奖杯说明：Festival模式中经常会看到有车手在道路上走，撞上去就行了。




Tortoise 铜杯

取得条件：不用加速获胜一场比赛




Speeder 铜杯

取得条件：解锁16条时间挑战赛道




Wreck-less 铜杯

取得条件：解锁16条死亡淘汰赛道

奖杯说明：Festival里面选赛事的时候出现在右上角的那些额外条件，比如规定时间里赢得比赛，赢得比赛撞车次数不超过3次等，达成之后就能解开一个时间挑战或死亡淘汰赛道。




Last Man Standing 铜杯

取得条件：在16条死亡淘汰赛道上都获胜




Beginner 铜杯

取得条件：完成一次12人的在线比赛




Competitor 铜杯

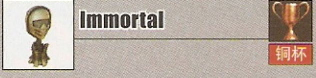
取得条件：完成50场在线的等级赛




Casual 铜杯

取得条件：完成50场在线的常规赛（无积分的）

奖杯说明：不能自己建房间，要在网战菜单第2个Casual中完成50场。这个听起来简单，但其实比较难拿，因为是无积分所以玩得人很少，很难搜到人，但不是绝对搜不到，还是有少数人玩的。推荐晚上9点以后或早上7点左右这两个时间段。这个奖杯只能看RP了。




Immortal 铜杯

取得条件：在不撞车的条件下完成在线等级赛还要拿第一




Beginner's Luck 铜杯

取得条件：在在线等级赛中拿一次第一




Rookie 铜杯

取得条件：达到在线等级2




Veteran 铜杯

取得条件：达到在线等级3




Hire Me 银杯

取得条件：在时间赛中打破128个记录




Speed Demon 银杯

取得条件：16个竞速赛中全部取胜

奖杯说明：Festival里面通过额外条件，比如规定时间里赢得比赛，赢得比赛撞车次数不超过3次，解锁的赛道，就是穿彩带那个模式。




Can't Touch This 银杯

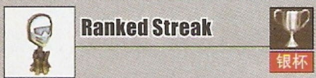
取得条件：在任意一场八级赛事中不翻车取胜

奖杯说明：Festival里有4个区，每区的最后4场比赛就属于Rank 8，随便一场不翻车取胜就行。




Runner Up 银杯

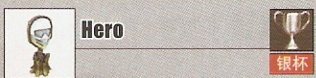
取得条件：Festival里取得96个银牌




Ranked Streak 银杯

取得条件：连续在三场在线等级赛中取胜

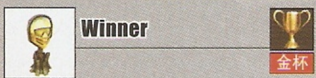
奖杯说明：最难奖杯！没办法，要牢记每个赛道用什么车有利以及每条赛道中的捷径，还有就是你是不是遇见高手的RP了。




Hero 银杯

取得条件：达到在线第四级

奖杯说明：从第4等级就开始难度提升，要保持在前5，这样才能不扣分。




Winner 金杯

取得条件：赢250场比赛

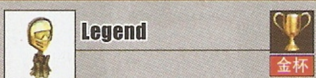
奖杯说明：打完单机是96场，网战到达5级时笔者最好一次赢了近100场。还有近50多场只能通过单机来刷。推荐RAINGOD SPIRES这张图，笔者最佳成绩是单圈58秒。




Champion 金杯

取得条件：拿到96块金牌

奖杯说明：Festival模式全96场都要赢，难度较高。




Legend 金杯

取得条件：达到在线等级5

奖杯说明：也是一个难度很大的奖杯。越往后提升越慢，一般赢一次会加6%，输了可能退10%。笔者在4级金的时候，网战11个对手全是5级金的最高等级。在赢了这11人以后也就加了11%，所以慢慢来吧，保持不扣分就行。

追加包奖杯




Bike Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender里完成摩托车所有赛事




ATV Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender里完成ATV所有赛事




Buggy Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender的里完成Buggy所有赛事




Rally Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender的里完成Rally所有赛事




Racing Truck Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender的里完成Racing Truck所有赛事




Mudplugger Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender的里完成Mudplugger所有赛事




Big Rig Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender的里完成Big Rig所有赛事




Monster Truck Weekender 铜杯

取得条件：在Weekender的里完成Monster Truck所有赛事

奖杯说明：以上奖杯要在Weekender里进行，每种车有6个图，每个图要跑2次，有8种车。跑第1次是无障碍的，要穿过2个彩带中间，第2次是有障碍穿彩带。摩托车和ATV障碍是绿色栅栏和地面上的红色凸包，经过绿色栅栏是加时间的，踩上红色凸包减1秒，L1是低头过栅栏，R1是跳起过红色凸包。其他车辆是绿色油桶和红色油桶，撞绿加1秒，撞红减1秒，在规定时间通过就行。这里详细说明一下，无障

碍很简单，有障碍就加大难度了，如果你好友里有机车高手并玩过这模式，那你就更难通过了，因为有障碍通过的时间是按你好友列表里玩过这模式的好友的最快时间决定的。笔者有个老美好友，在我之前玩过这模式，我发现每次挑战的时间都是他的最好成绩，害得我某些地图的时间排名都到世界前20去了。后来我想了想，把网线拔了看看怎么计算目标时间，试试后还真行，有障碍目标时间按第1次无障碍通过的时间决定，无障碍目标时间分3个难度，15秒、20秒、25秒，你只要比通过时间快点就行了。打个比方无障碍目标时间是25秒，你只要在通过的时候高于25秒就行，在拔网线的情况下为了减轻难度你可以卡在26秒通过，下一局有障碍的目标时间就是26秒，如果不拔再加上有好友是机车高手并挑战过这模式，如果他通过这关有障碍的时间是1分钟，对你来说你就要高于他的1分钟才算通过，26秒和1分钟哪个更简单，我想各位心里都很清楚。


Six Splitter

铜杯

取得条件：分屏玩完six SPEED的6张地图


Over Qualified

铜杯

取得条件：分在时间挑战赛里完成six SPEED的6张地图

奖杯说明：一共48场，是比较有难度的奖杯。


Sand and Sulphur

银杯

取得条件：在six SPEED的6张地图中网战取胜

奖杯说明：网战界面第3个，自己建图找朋友刷就行了。


Distinguished Character

金杯

取得条件：用追加人物在网战中用追加地图各赢一场

奖杯说明：这是最好拿的金杯，追加人物一共6个，3男3女，分别用追加地图在网战赢一次就行了，自己建图找朋友刷吧。


Sand and Sulphur

银杯

取得条件：在six SPEED的6张地图中网战取胜

奖杯说明：网战界面第3个，自己建图找朋友刷就行了。


Further Qualifications

银杯

取得条件：在the eight ADRENALINE tracks的8张地图中完成时间挑战赛

奖杯说明：一共64场，难度比较高。


Surf and Turf

银杯

取得条件：在the eight ADRENALINE tracks的8张地图中网战取胜

奖杯说明：网战界面第3个，自己建图找朋友刷。


Eight Splitter

铜杯

取得条件：分屏玩the eight ADRENALINE tracks的8张地图

奖杯说明：分屏玩就行了，不一定要赢。

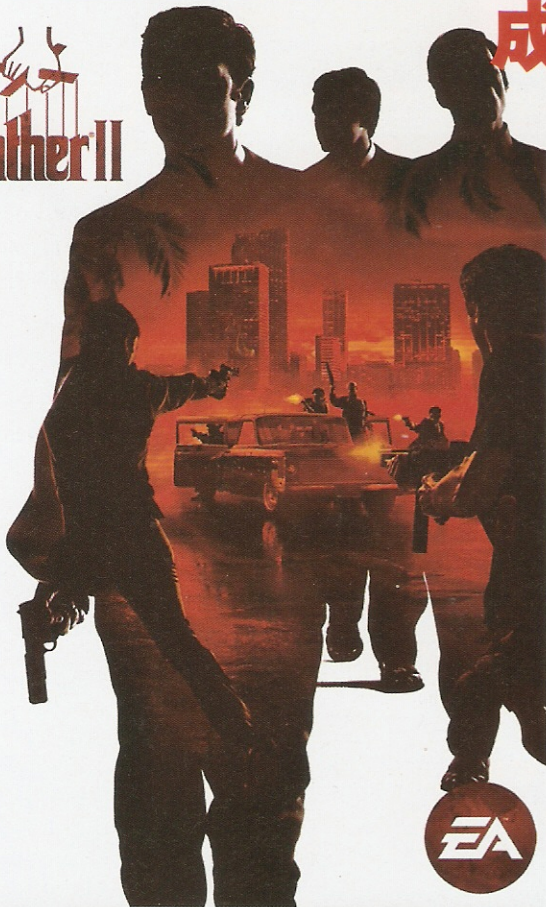

Hardcore Heaven

银杯

取得条件：选Hardcore难度在the eight ADRENALINE tracks的8张地图中获胜

奖杯说明：Freeplay模式选最高难度，每张地图赢一场，这个奖杯难度很大。

文 SunX 协力 敏M 编 胜负师 美编 忽悠悠







成年人的游戏，内容精彩，奖杯好拿！

教父II	EA Games	动作
PS3 The Godfather II		美版
2009年4月7日	1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
42	28	9	4	1	C

成为教父之路

本作中共有42个奖杯，虽然奖杯数量与其他主流作品相比稍微少了一点，但是奖杯的入手难度很低。所有的奖杯都可在单机部分中获得，联机部分没有奖杯，这对于所有繁忙的奖杯迷来说是个福音。把游戏打通1遍就可以获得白金奖杯，时间花费在15小时左右，新手玩家如果能尽快熟悉本作的系统，那将会大大提高攻关速度。由于本作没有特别困难的奖杯，所以就不把奖杯进行难度分类了，而是按照奖杯列表的顺序进行讲解，以方便玩家查看。

《教父II》可以说是《GTA4》的微缩版，麻雀虽小但五脏俱全，玩起来可以说是相当过瘾。之所以评价本作为成人级，是因为游戏中的暴力场面频繁上演，甚至还有《GTA》都不曾有过的限制级画面出现。笔者相信这款集经营策略和暴力犯罪于一身的游戏绝对值得一玩，而对于奖杯迷来说，本作的奖杯也是不容错过的哦。下面就请看笔者精心为大伙奉上的实用研究吧！


Platinuminary

白金

取得条件：获得所有其他奖杯


Enforcer

铜杯

取得条件：完成10种处决

奖杯说明：游戏中的处决方式分为5大类，分别是场景处决、武器处决、炸弹处决、徒手处决以及棍棒处决。在游戏中按START后，找到"The Books"一栏，选择"Execution Styles"就能查看所有的处决项目。另外，棍棒处决所需要的近战武器不是经常能找到，这里推荐个入手地点，那就是在佛罗里达（Florida）地图中，在一处名叫"Active Electronics"的电视机商店附近的集装箱内可以找到所有类型的近战武器。

场景处决（Environment）

High Fall Kills：把敌人从2楼窗户口丢下去摔死。
Low Fall Kills：把敌人从1楼窗户内丢出去摔死。
Table Slam：擒住敌人并猛撞桌椅致死。
Wall Slan：擒住敌人并猛撞墙壁致死。
Road Rage：开车碾压敌人致死。

武器处决（Weapon）

Headshot：1枪打爆敌人脑袋。
KneeCap：用枪射击敌人膝盖。
Disarms：用枪射击敌人手臂，使其武器掉落在地。
Pistol Standing：装备手枪，靠近站立着的敌人后按R3。
Pistol Kneeling：装备手枪，靠近下跪着的敌人后按R3。
ShotGun Standing：装备霰弹枪，靠近站立着的敌人后按R3。
ShotGun Kneeling：装备霰弹枪，靠近下跪着的敌人后按R3。
Magnum Standing：装备左轮手枪，靠近站立着的敌人后按R3。
Magnum Kneeling：装备左轮手枪，靠近下跪着的敌人后按R3。
MachineGun Standing：装备冲锋枪，靠近站立着的敌人后按R3。
MachineGun Kneeling：装备冲锋枪，靠近下跪着的敌人后按R3。
Rifle Standing：装备狙击枪，靠近站立着的敌人后按R3。
Rifle Kneeling：装备狙击枪，靠近下跪着的敌人后按R3。

炸弹处决（Explosives）

Explosion kills：投掷炸弹或雷管炸死敌人。

徒手处决（Hand to hand）

Garrote：用绞索（Garrote）勒死敌人。
Strangle：用双手掐死敌人。
Punch：挥拳揍死敌人。
Grabbed：擒住敌人后用以头撞脚踢的方式揍死敌人。
Neck Snap Kills：用绞索（Garrote）勒住敌人后快速拧断脖子。
Bare Handed Standing：空手状态下，靠近站立着的敌人后按R3。
Bare Handed Kneeling：空手状态下，靠近下跪着的敌人后按R3。

棍棒处决（Melee/Objects）

NightStick Standing：装备警棍，靠近站立着的敌人后按R3。
NightStick Kneeling：装备警棍，靠近下跪着的敌人后按R3。
Bottle kills：用吧台上的啤酒瓶砸死敌人。
Melee Weapon：使用任意棍棒类武器杀死敌人。
Bat Standing：装备棒球棍，靠近站立着的敌人后按R3。
Bat kneeling：装备棒球棍，靠近下跪着的敌人后按R3。
Tire Iron Standing：装备铁棍，靠近站立着的敌人后按R3。
Tire Iron kneeling：装备铁棍，靠近下跪着的敌人后按R3。
Pool cue Standing：装备桌球杆，靠近站立着的敌人后按R3。
Pool cue kneeling：装备桌球杆，靠近下跪着的敌人后按R3。

 **Executions In Style**  金杯

取得条件：完成所有处决方式
奖杯说明：可以照着处决项目名单来进行，已经完成的处决项目会打上勾，非常直观。

 **Contract Killer**  铜杯

取得条件：以适当的方式干掉5名黑帮小头目
奖杯说明：所谓“适当的方式”就是按照规定来进行暗杀，如果没有按照规定方式杀掉敌人头目，其又会原地重生。游戏中有5大敌对家族，共有29名敌方小头目，发现他们行踪的方法就是多接路人的委托任务（钥匙标志），完成这些任务后就能知道敌对家族的头目下落。在游戏中按START后在“Family Tree”项目中可以查看各个家族的头目、暗杀方式以及出现地点，其中照片上有钥匙标志的头目说明已经开启，按□后便会出现在地图上。由于出现的头目是随机的，并且暗杀方式也多种多样，这里就不做详细攻略了，反正只需杀掉任意5个头目即可获得奖杯，暗杀方法还请各位自行参看暗杀解说。

 **Three Crime Rings**  铜杯

取得条件：控制3种犯罪产业
奖杯说明：游戏中一共有9种犯罪产业，控制其中的3个产业就能获得奖杯。

 **Five Crime Rings**  铜杯

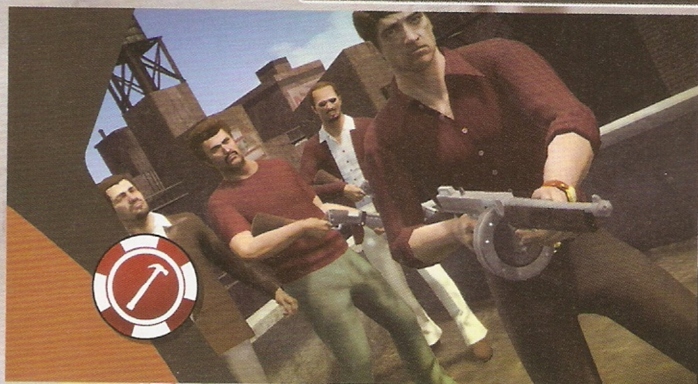
取得条件：控制5种犯罪产业

 **Shakedown**  银杯

取得条件：控制所有的商店
奖杯说明：游商店的性质和犯罪产业差不多，占领所有的商店就能获得奖杯。

 **Organized Crime**  金杯

取得条件：控制所有的犯罪产业
奖杯说明：属于后期完成的奖杯，一开始不必着急。



 **Lockpicker**  铜杯

取得条件：成功撬开5个保险柜
奖杯说明：游戏中总共有数十个保险柜，分布在3张地图中。保险柜的位置并不难找，一般都在地图中建筑物内的某处。找到保险柜后，指挥拥有开锁技能（Safecracker）的小弟上前撬锁即可。在游戏中按START后，找到“The Books”一栏，选择“Safes”就能查看所有保险柜的所处地点以及开启情况，可以有针对性的实施撬锁工作。

 **Safecracker**  金杯

取得条件：成功撬开所有保险柜

 **MobFace**  铜杯

取得条件：建立游戏主角
奖杯说明：开始新游戏并创建主角后即可获得奖杯。

 **Let Me Upgrade You**  铜杯

取得条件：升级小弟的技能或者武器
奖杯说明：在游戏中按START后在“Family Tree”中选择一名小弟，按○进行升级（Upgrade），升级任意1项技能或武器即可开启奖杯。

 **Torch The Joint**  铜杯

取得条件：在“Don”的视角中指挥小弟设置炸弹摧毁1处敌对家族的产业。
奖杯说明：所谓“Don”的视角就是按START后的城市俯瞰界面，显示出所在城市的立体图，随便选择一处敌对家族的犯罪产业后，按□就能派遣小弟前往爆破，记得要选具有爆破技能（Demolitions）的小弟。

 **Pulling The Strings**  铜杯

取得条件：在“Don”的视角中指挥小弟攻击1处敌对家族的产业。
奖杯说明：所按START后进入城市俯瞰界面，随便选择一处敌对家族的犯罪产业后，按○就能派小弟前往攻击。

 **Vendetta**  铜杯

取得条件：彻底铲除3个敌对家族

 **Ambush**  铜杯

取得条件：彻底铲除4个敌对家族

 **It's Not Personal**  银杯

取得条件：依靠放置炸弹的手段摧毁1个敌对家族的总部
奖杯说明：每个敌对家族的大本营内都有一个可以埋设炸弹的地点，只要找到这个地点并招呼小弟设置定时炸弹，然后在限定时间内跑到屋外就能成功炸毁敌对家族的总部。

 **Last Famlily Standing**  银杯

取得条件：彻底铲除全部5个敌对家族

 **It's Only Business**  金杯

取得条件：杀死Hyman Roth
奖杯说明：剧情奖杯，可自动获得

 **Double Crossed**  铜杯

取得条件：彻底铲除2个敌对家族



Gun Smuggler


铜杯

取得条件：找到任意1把2级武器
奖杯说明：游戏中共有5类射击武器，每类武器分为3个级别，其中1级武器是默认拥有，而2、3级的武器需要在游戏中收集获得。全武器收集地点在后文有详细介绍。



Modified Firepower


铜杯

取得条件：找到任意1把3级武器



022 Bank Job


金杯

取得条件：第1次成功抢劫银行
奖杯说明：抢银行的前提条件是带上拥有爆破技能（Demolitions）和开锁技能（Safecracker）的小弟。驾车来到银行外，找到可以爆破的墙壁，等到炸开墙壁后实施撬锁，以上这些全部完成后还不算完，最后还要在大批警察的追捕下安全返回安全屋（Safehouse）才算成功完成抢劫。



023 Bag Man


银杯

取得条件：所有银行都成功抢劫1次
奖杯说明：游戏中总共有4个银行，其中佛罗里达有2处，纽约和古巴各有1处。



750 Sleeping With The Fishes


银杯

取得条件：杀死750个黑帮分子
奖杯说明：如果敌对家族的犯罪产业都被你占领了，那就没有黑帮分子给你杀了，所以在没获得这个奖杯前，最少还要让1个敌对家族存在。



100 Whacked


铜杯

取得条件：杀死100个黑帮分子



250 Iced


铜杯

取得条件：杀死250个黑帮分子



25 Massacred


铜杯

取得条件：杀死25个黑帮分子



BlackHand Brutality


铜杯

取得条件：利用黑手攻击杀死25个黑帮分子
奖杯说明：所谓黑手攻击就是用拳头进行攻击。



500 Empty Suits


铜杯

取得条件：杀死500个黑帮分子



Full Of Lead


铜杯

取得条件：用枪杀死150个黑帮分子



This Thing Of Ours


银杯

取得条件：组成完整的家族谱
奖杯说明：游所谓组成完整的家族谱，意思就是召集满7个小弟。在游戏初期并不能召集太多小弟，必须随着剧情发展来一个一个的召集。普通小弟只有1种技能，而且个人素质极烂，不推荐雇佣。所幸游戏中隐藏着数位世外高人，这些家伙直接就拥有两种技能，而且战斗能力也极其优秀，笔者强力推荐各位前往寻找，这对游戏攻关有极大的帮助。下面就简单叙述下这些人的大体位置。

Alvin Uzzano：纽约城，位于Richie's Tavern附近的露天茶座。具有撬锁和医生技能，战斗等级为高级（Advanced）。

Bernard Uzzano：佛罗里达，位于中央墓地内靠海边的一间房间内。具有打手和医生技能，战斗等级为高级。

Leroy Petriboni：佛罗里达，位于Jersey's Sports Bar的临街房间内。具有撬锁和工程师技能，战斗等级为专家（Expert）。

Ray Fogliano：佛罗里达，Corman's Drive-In Theater对面有4座仓库，在靠海的一座仓库的2层。具有纵火和爆破技能，战斗等级为专家。

Ray Ricci：古巴，位于Casino Imperial边的小广场内。具有爆破和工程师技能，战斗等级为专家。

Roy Mancini：古巴，位于Battaglia Cement工厂后边，机场的3架飞机附近。具有打手和工程师技能，战斗等级为专家。

全武器获得一览表

武器	名称	取得地点
狙击枪LV2	Spitzer Centerfire	佛罗里达，Emilio's Packing Company的屋顶上，需要剪开铁丝网
狙击枪LV3	Vintovka SR-98	古巴，Almeida家族总部2楼的桌子上
手枪LV2	Silenced Pistol	在剧情任务中可以获得
手枪LV3	Delta M1911	佛罗里达，Mangano家族总部的2楼
左轮手枪LV2	.44 Magnum Force	纽约，Carmine Rosato家族总部的楼梯处
左轮手枪LV3	.501 Magnum Enforcer	古巴，Battaglia Quarry Chop Shop附近的灯塔底部
冲锋枪LV2	MP38	佛罗里达，Granados家族总部的2楼
冲锋枪LV3	AK-47	古巴，Battaglia Masonry中某个房间能通往地下室，爬下梯子走到通道尽头
霰弹枪LV2	Sawed-off	纽约，自家总部正门右手边的灌木丛后面，需要烧掉灌木丛
霰弹枪LV3	Schofield Semi-auto	佛罗里达，Global Storage修车厂对面的仓库1楼内



Fortified Venue


铜杯

取得条件：在自己的任意1处产业中设置最大数量的看守
奖杯说明：选择自己占领的任意1个犯罪产业，按□就能调整看场子小弟的人数，调节到最大人数即可。



Paying Tribute


铜杯

取得条件：找到所有的安全屋
奖杯说明：游戏中总共有3个安全屋，每个城市各1个，随剧情发展就能找到所有的安全屋。



Right Hand Man


铜杯

取得条件：提升自己的小弟使之成为小头目
奖杯说明：随着剧情不断发展，普通打手级别（Soldier）的小弟就有机会升级到小头目（Capo）的位置，提升操作在家族谱（Family Tree）界面内进行。



Second In Command


铜杯

取得条件：提升自己的小弟使之成为中头目
奖杯说明：把小头目级别（Capo）的小弟提升为中头目（Underboss）级别。



First Crime Ring


银杯

取得条件：控制1种犯罪产业



Getting Made


铜杯

取得条件：招募第1个小弟
奖杯说明：属于剧情奖杯，找到头上有技能标志的家伙，对话后邀请对方加入你的队伍。



The Counselor


铜杯

取得条件：邀请Tom Hagen成为自己的顾问
奖杯说明：剧情奖杯，可自动获得。



CIA? DOA


铜杯

取得条件：杀死Henry Mitchell
奖杯说明：剧情奖杯，可自动获得。



Accept This As A Gift


银杯

取得条件：完成所有委托任务。
奖杯说明：游戏中一共有12个特定委托任务（Favor），分布在3张地图中。地图上小小的菱形方块就是接受委托任务的地点。在地图界面用光标选中委托任务后就可以查看完成方式，可以说是完全没有难度的。



Welcome To The Gun Show


银杯

取得条件：找到所有2级和3级武器

文 胜负师 美编 忽悠悠

THQ 的动画改编游戏一般比较低龄向，难度不高，也鲜有评价较高的作品，与皮克斯动画的盛名相比，其改编游戏通常只能算是小品。不过对于奖杯迷来说，这反而是件好事，因为在充满童趣的游戏过程中轻松地为自己添上一个白金奖杯。《飞屋环游记》正是这样的一款游戏，在没有任何资料和攻略的情况下，我仅花了六个多小时就取得了所有奖杯，虽然比起《终结者》来耗时多一点儿，但对于不擅长打枪游戏的玩家来说，《终结者》的 HARD 难度可能还会有些挫折感，但本作却是老少咸宜。游戏对应双打，难度又低，很适合与自己的女朋友一起经历小小的冒险，何乐而不为呢？

皮克斯 最新3D动画长片改编 充满童趣的又一款 奖杯神作

飞屋环游记	THQ	平台动作
PS3 Disney's UP		美版
2009年5月26日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
43	33	5	4	1	E

冒险开始前

《飞屋环游记》强调的是双人合作，游戏方式是正统的台平游戏，战斗难度低，而解谜方面提示比较多，遇到过不去的地方切换操作角色再试试就行了，所以基本上不会在流程方面受阻，玩家可以把精力集中在收集部分，因为收集部分涉及的奖杯很多，有连锁反应，可谓一解百解。没有看过动画的朋友注意，卡尔是老头，拉塞尔是小男孩。游戏中的一些小难点和小技巧在奖杯说明部分会连带着一起提及，以供各位玩家参考。


Platinum Trophy  白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯


Adventure is Out There  铜杯

取得条件：通过第一关


To Paradise Falls  铜杯

取得条件：通过第二关


A Bird Named Kevin  铜杯

取得条件：通过第三关


Slide and Slither  铜杯

取得条件：在第四关打败巨大的水蟒

奖杯说明：巨蟒的打法是让小男孩拉塞尔在上方平台放下绳索，而老爷子卡尔就在下方抓住，此时会有剧情发生，拉塞尔左右移动，引诱巨蟒撞上电鳗就能对其造成伤害。重复三个回合就能将巨蟒打败。


A Voice In The Mist  铜杯

取得条件：通过第五关


Meet the Pack  铜杯

取得条件：通过第六关


Night in the Jungle  铜杯

取得条件：通过第七关


Sinkhole Terror  铜杯

取得条件：在第八关打败巨大的鳄鱼

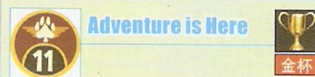
奖杯说明：鳄鱼的打法是让拉塞尔游泳到水池左侧的荆棘处，注意要先引诱一下鳄鱼，当它靠近后会转换视角，左右移动诱使鳄鱼撞上荆棘后，鳄鱼会翻肚皮。此时操作岸上的卡尔，将石块打向鳄鱼上方的石柱，就算一次有效攻击。之后会出现蝙蝠干扰，利用道具赶走蝙蝠，让拉塞尔去水池右侧的荆棘处，按刚才的方法再打一次，鳄鱼就被消灭了。


Paradise Falls  铜杯

取得条件：通过第九关


Spirit of Adventure  铜杯

取得条件：通过第十关


Adventure is Here  金杯

取得条件：通过第十一关

奖杯说明：最后一关的空战是游戏中惟一有点儿小难度的地方，主要是飞机操作感觉很滑，在适应了操作之后还要注意与障碍物或敌机撞击都是即死的，因此在与敌机群战斗时最好不要扎堆战斗，不然很容易撞上。最后打飞艇时不要操之过急，打掉一个目标就飞远一点掉个头再来，要活用圈键的减速功能。


Teamwork Badge  铜杯

取得条件：双打击败一条巨大水蟒或鳄鱼

奖杯说明：因为游戏的难度比较低，因此一个人操作双手柄也是可以的。一控二的情况下，打鳄鱼比较简单，因为岸上的角色不移动也不会有什么危险。


Wings Badge  铜杯

取得条件：在第一关的空战中击落第一架敌机


Animation Badge  铜杯

取得条件：解锁所有的奖励原画

奖杯说明：奖励原画的解锁与冒险卡片有关，完成冒险卡片的过程中就能取得这个奖杯。


First Aid Badge  铜杯

取得条件：使用拉塞尔的水壶三次

奖杯说明：拉塞尔的水壶按十字键的右方向使用，效果是体力全回复。捡到道具后使用三次即可。


Bug Hunting Badge  银杯

取得条件：捕捉或压扁100只小虫或蝴蝶

奖杯说明：小虫和蝴蝶和冒险卡片的要求有关，反正见虫就杀，100只很快就杀够了。拉塞尔捉地面的小虫速度快，卡尔打空中的蝴蝶效率高。


Bird Watching Badge  铜杯

取得条件：第三关发现大鸟凯文

奖杯说明：流程中必然获得的奖杯。


Fishing Badge  铜杯

取得条件：在第六关躲过食人鱼

奖杯说明：流程中必然获得的奖杯。


Globel Citizen Badge  铜杯

取得条件：在第六关一开始熄灭营火

奖杯说明：营火在就第六关的起点处，打一下就行了。

全隐藏物品提示

第二关

卡尔的纪念品：在第一次使用拉塞尔的绳索的平台上。

铜制古器物：获得纪念品后需要拉塞尔贴边移动的窄道尽头。

银制古器物：在有两棵大树栏路的地方向左走，跳上惟一的平台就能获得。

金制古器物：两棵大树栏路处向右走，在卡尔可以撬动的一块石头下面。

第三关

铜制古器物：两人推开大木头后，卡尔将左边的板推倒就能看到。

银制古器物：在小溪对面有两只刺猬的洞里面。

金制古器物：从水道滑下后，利用弹跳蘑菇获得。

卡尔的纪念品：解开飞屋之后先走左边，在上方可以找到纪念品。

第五关

铜制古器物：走过第一片食人花区域后，可以看到左边有一堵颜色不同于周围的墙，卡尔推倒墙后就能找到。

卡尔的纪念品：在看到一片蘑菇和食人花集中的地方，依然是让卡尔推倒左边的墙后取得。

金制古器物：在有黄蜂的大平台处向画面外侧移动，可以发现隐藏的洞穴（有相关奖杯），金器物就在洞穴里。

银制古器物：在一片地下喷泉处，推动石块压住右下方的喷泉就能上到左侧平台，取得古器物。

第六关

铜制古器物：过第一座桥后，左侧有一处墙壁卡尔可以打开，此处比较容易错过。

骨头1：在第一扇只能由小狗钻过的铁门附近进行挖掘。

卡尔的纪念品：过了有食人鱼的水池后，在左侧角落的瀑布下面。

银制古器物：打败第一只恶狗后，爬上有荆棘的高台，打破一个木箱后得到。

骨头2：在小狗再次出现时，打开机关放下桥，在桥对面进行挖掘就能得到。

金制古器物：第二次游泳的时候，在右侧的水道里。

第七关

西瓜1：在起点右边。

西瓜2：在第一场与恶狗战斗的场地左上方。

西瓜3：在飞屋越过裂谷后，过道的左边。

西瓜4：第二场与恶狗战斗的场地右下方。

银制古器物：第二场与恶狗战斗的场地上方。

骨头1：在第二场与恶狗战斗的场地进行挖掘。

金制古器物：荡过树枝后向画面外侧走，可以发一下个小平台，利用蘑菇弹跳获得。

西瓜5：在有金制古器物的小平台上。

西瓜6：需要推下巨石压住蝙蝠洞的上方平台。

铜制古器物：赶走蝙蝠后，在最下方的平台上。

西瓜7：在有铜制古器物的平台上。

骨头2：游泳上岸后转向左侧，在这里进行挖掘。

西瓜8：在第二根骨头的挖掘点右上方。

骨头3：由第二根骨头挖掘点的小洞钻到隔壁隐藏地点进行挖掘。

卡尔的纪念品：在第三根骨头的挖掘点附近，只能由小狗取得。

西瓜9：过急流后，在一处向上爬的平台明显位置。

西瓜10：本关最后与恶狗连续战斗的场地右下方。

第九关

铜制古器物：第一个需要爬上去的大石头下面。

银制古器物：在荡过深谷后，在一块方石头的后面。

骨头1：进入洞穴后小狗出现，之后就可以进行挖掘。

骨头2：与第一根骨头在同一个挖掘点。

骨头3：进入第二个洞穴后小狗会出现，在此处挖掘即可。

卡尔的纪念品：在大量蝙蝠出没的洞穴左侧，注意体力回复。

金制古器物：出蝙蝠洞后右侧石阶的下方。

第十关

铜制古器物：第一部电梯所在位置向画面外侧移动，打破角落处的一个木箱后获得。

银制古器物：在看到螺旋桨之后向右边移动，到上方开动关机改变传输带的方向后便能得到。

特殊收藏品1：将关拉塞尔的笼子右边的木箱打破后出现。

金制古器物：救出拉塞尔后打败恶狗，之后把画面外侧的木箱打破即可获得。

卡尔的纪念品：回到起点位置后，在需要两人推动的柜子前面。

特殊收藏品2：对着柜子右边的门打一下就能获得。

特殊收藏品3：这就是有单独奖杯的黄金美洲虎，推开柜子右边的门就能看到。

特殊收藏品4：打破关着大鸟的笼子前的木箱就能获得。



Defense Badge



取得条件：用防御反击打败10条狗

奖杯说明：打狗时建议选择卡尔，只要贴近恶狗，不停地按方块键，就可以轻松使用防御反击，失误的可能性相当小，而且防御是全方位的，敌人从侧面甚至背面冲过来也能挡下来。



Hiking Badge



取得条件：在第八关找到天堂瀑布的美景

奖杯说明：美景的位置就在第二次出洞穴后向左走，到悬崖边就可以看到。



Entomology Badge



取得条件：在游戏中收集所有种类的蝴蝶和小虫

奖杯说明：在菜单画面和选关画面中是可以看到每一关会出现的蝴蝶和小虫的种类的，除了橙色的小虫需要小狗从地下挖出来，其他种类顺着一路打下去就一定能遇到。



Karate Badge



取得条件：在第七关打破10个西瓜

奖杯说明：详见隐藏物品提示。



Kite Badge



取得条件：在游戏中让卡尔的屋子飘过所有的裂口

奖杯说明：流程中必然获得的奖杯。



Sharp Tools Badge



取得条件：在游戏中让拉塞尔切断物体三次

奖杯说明：流程中必然获得的奖杯。



Knot Tying Badge



取得条件：在第五关系住房子不让它漂走

奖杯说明：流程中必然获得的奖杯。



Music Badge



取得条件：使用三次拉塞尔的喇叭

奖杯说明：拉塞尔的喇叭按十字键的左方向使用，效果是可以将敌人震倒或赶跑。捡到道具后使用三次即可。



Recycling Badge



取得条件：游玩任意已经完成的故事模式关卡

奖杯说明：选关后并不会直接获得此奖杯，需要过关后才能获得。



Shoveling Badge



取得条件：让小狗挖出所有隐藏的骨头

奖杯说明：只有第六关、第七关、第九关有隐藏的挖掘点，在看到地上有小坑时，就操控小狗。小狗会变为贴在地面嗅的状态，接近小坑按方块键就能就行挖掘了。详见隐藏物品提示。



Swimming Badge



取得条件：游泳穿过游戏中所有有水的地方

奖杯说明：流程中必然获得的奖杯。



Artifact Curator



取得条件：找到并取得所有的史前古器物。

奖杯说明：除了第1、4、8、11关以外，其他关卡均有3个古器物可以收集，分为金、银、铜三种。古器物的收集还与冒险卡片有关联。



Memento Specialist



取得条件：收集所有卡尔的纪念品。

奖杯说明：除了第1、4、8、11关以外，其他关卡均有1个纪念品。纪念品的收集还与冒险卡片有关联。



Rare Statue Badge



取得条件：找到并取得黄金美洲虎

奖杯说明：黄金美洲虎在第10关，详见隐藏物品提示。



Merit Badge Champion



取得条件：在游戏中获得6000个徽章

奖杯说明：6000个徽章一路走一路拿，在通关之后肯定可以凑足数，不必太过刻意。



Excavation Badge



取得条件：在第五关找到隐藏的洞穴

奖杯说明：在第五关的一块开阔平台上往画面外侧走，之后可以看到向下的道路，走一小段就能找到隐藏的洞穴了。



Buddy System Badge



取得条件：从五个陷阱里释放你的同伴

奖杯说明：被陷阱困住时立即换人，攻击陷阱后就能把同伴救出。注意，中一次陷阱会掉一格体力。

文 胜负师 美编 忽悠悠



《水晶守护者》是SE在iPhone上推出的一个广受好评的塔防游戏系列，是当时iPhone中少有的游戏性极高的佳作。今年春季，SE又将本作移植到了PSN平台上，移植后的画面虽然没有得到提升，但核心乐趣得以完美保留。游戏采用《FFTA》的角色造型，并有水晶、召唤兽等独特设定，游戏难度比较高，也很强调策略性，玩起来十分过瘾，有让人反复挑战的动力。虽然要拿齐本作的奖杯并不容易，但依然可以利用一些特殊方法大大降低难度。只要付出少许耐心，本作一定会成为让你久久回味的PSN佳作。

iPhone神作移植次世代 FF世界观下的塔防精品

水晶守护者	Square Enix	战略
PS3 Crystal Defenders		港版
2009年3月11日	1人	68港币
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	12	铜杯	8	银杯	3	金杯	1	白金	0	奖杯难度	C

守护者守则

本作收录了系列W1、W2、W3三个版本共12张地图，每张地图均需要对抗30波敌人，部分敌人需要用特定的兵种才能杀死或给予较大伤害，比如飞行敌人只能以远程攻击杀死，一般第26波的敌人只能用魔法杀死，因此在排兵布阵方面十分解究。而且如果连续几波都不增加兵力，不给士兵升级，那么会累计奖励大量的金钱。而本作关键的关键，是对盗贼的合理运用，把敌人在盗贼的活动范围内杀死可以获得额外的金钱，这样一来就有足够的金钱进行升级，可进入良性循环。另外，多用廉价的初期兵种，少用高级兵种也很重要，因为初期兵种可进化到7级，潜力更大。本作的奖杯条件非常清晰，只是要达成条件却并不容易，但有人心也可在10小时左右全取，具体方法请接着往下看。



Survivor Badge



取得条件：在不死亡、不退出的情况下完成任意一个故事模式的关卡

奖杯说明：由于游戏的难度很低，这个奖杯很可能在不知情的状态下获得。



Environment Badge



取得条件：破坏500个物体

奖杯说明：关卡中可破坏的物体有很多，一路走一路打就行了。



Pest Control Badge



取得条件：压扁10只黄蜂和蜘蛛

奖杯说明：用道具攻击黄蜂和蜘蛛可以立即让它们翻肚皮，之后再攻击就容易多了。没有道具时要用防御反击来打。



Multiplayer Extras



取得条件：解开所有的多人战斗地图

奖杯说明：多人战斗地图有一部分与冒险卡片有关，还有一部分需要将游戏通关。



Elite Badge



取得条件：完成所有冒险卡片的要求

奖杯说明：6000个徽章就能开启所有卡片，而卡片达成的要求就是各种收集品，外加消灭一定数的蝴蝶或小虫。按照隐藏物品提示找齐所有收集品，然后见虫就杀，在通关时就能完成所有要求。如有少量卡片要求没有完成，可有针对性地选关。





Beginner's Wings



取得条件：进入多人游戏模式菜单

奖杯说明：进入多人模式菜单即可，不必进行多人游戏。虽然这是惟一与多人模式相关的奖杯，但如果你玩一下的话，会发现本作的多人模式做得其实还挺不错的，想体验奖杯之外的乐趣，可尝试一下。



Novice Defender



取得条件：在一张地图中清除10波敌人



Seasoned Defender



取得条件：在一张地图中清除20波敌人



Expert Defender



取得条件：在一张地图中清除所有的敌人

取得条件：很多人可能都会卡在过一张地图这个奖杯上，最终放弃这个游戏。其实只要玩过几次，得分累计到一定程度，那么就可以在主菜单的DevPlay中看到各关卡的前20波敌人的打法演示，虽然只有20波，但是在排兵布阵方面——特别是盗贼和增强能力的水晶的摆放时机和位置方面，演示的思路是十分巧妙的，可视为“官方攻略”或者是给玩家留的后门。你只要把每一关前20步的顺序用笔记下来，如果有拍照或截图条件的玩家那就更简单了，照着做就行了。从第21步开始虽然要自己思考，但有了之前打好的基础，按此思路打下去，就算浪费一点钱也没所谓，只要有足够的兵力和等级，那么要顶住最后10波敌人还是比较简单的。之后所有的关卡都可以这样如法炮制，当完成所有关卡时，应该已经拿下了除最后一个金杯外的所有奖杯。



W1 Defender



取得条件：完成W1所有的地图



W2 Defender



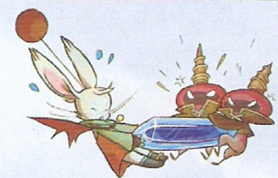
取得条件：完成W2所有的地图



W3 Defender



取得条件：完成W3所有的地图





Crystal Hoarder



取得条件：不损失任何水晶完成一张地图



Champion Defender



取得条件：完成全部12张地图



Veteran Strategist



取得条件：累计总分达到5万分以上



Overachiever



取得条件：完成一张地图得分超过1万分



Four-Star Strategist



取得条件：累计总分达到10万分以上



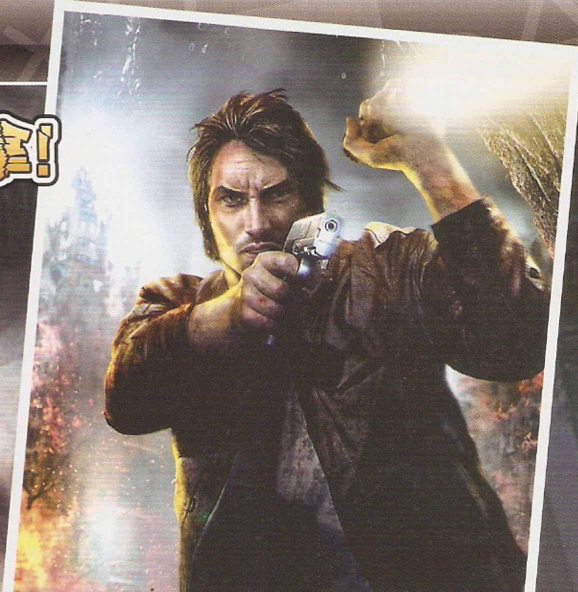
Good Samaritan



取得条件：在不配置盗贼、不损失一块水晶的情况下完成一张地图

取得条件：不使用盗贼在DevPlay中也有前20波敌人的演示，选的是W1的第一张地图。后10波需要注意的是一定要逐步配置七八个使用减速魔法的高级兵种，但不必给他们升级，他们的攻击力太低，只是用来给敌人（特别是第30波的召唤兽）减速的。而且最后还可能要中途暂停，利用最后取得的几百块钱给接近终点的士兵升级，以给予最后一只召唤兽最后一击。总之是非常惊险的，能够完成这一挑战，所取得的成就感也会特别强烈。

老树开新花，奖杯真好拿！老牌恐怖冒险集大成之作！



岁数大一点的玩家应该都知道《鬼屋魔影》，该作是恐怖冒险游戏的始祖，早在《生化危机》诞生之前就已经成名，只不过在随后的几代中逐渐黯淡消沉了下来。本作是系列的第 5 款作品，同时也是系列的最后一款作品。就游戏素质而言，并非外界所评价的那么差，当然拉，今天不是和大伙探讨这款游戏的优劣，而是要详细讲解奖杯心得。游戏有中文版本，连语音都是中文的，汉化得很有诚意，对取得奖杯来说更是方便。

文 SunX 协力 3.2 编 胜负师 美编 忽悠悠

鬼屋魔影 地狱	Atari	动作
Alone in the Dark, Inferno		美版
2008年11月18日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
50	43	3	3	1	C

恐怖再现

本作共有 50 个奖杯，其中有极少数的奖杯会稍微耗费大伙一点时间，比如全道具组合和烧毁所有邪恶根茎的这两个奖杯，除此之外的奖杯都能在通关过程中轻松获得。要注意所有奖杯都要在一周目内获得，如果不小心进入二周目，那一切记录就全变成浮云了。还有要注意的就是在游戏中多多记录，保持良好的记录习惯就是为了防止意外死机等情况而导致收集的重复劳动。

 **100% Complete**  白金

取得条件：获得所有其他奖杯。

 **Blackout**  铜杯

取得条件：不跳关完成第1章

奖杯说明：本作可以随意选关玩，玩家甚至能直接选最后一关来进行游戏。但是为了奖杯就不能这么做了，必须老老实实地攻关。

 **Questions**  铜杯

取得条件：不跳关完成第2章

 **Painful Answers**  铜杯

取得条件：不跳关完成第3章

 **Fight Back and Loss**  铜杯

取得条件：不跳关完成第4章

 **Not Alone Anymore**  铜杯

取得条件：不跳关完成第5章



 **The Truth**  铜杯

取得条件：不跳关完成第6章

 **The Path of Light**  铜杯

取得条件：不跳关完成第7章

 **The Light Bringer**  铜杯

取得条件：不跳关完成第8章

 **A Day In Central Park**  金杯

取得条件：游戏通关

 **Cockpit Addict**  银杯

取得条件：以主观视点驾驶完成“59th street”

奖杯说明：59号大街的剧情发生在游戏初期，主角驾车冲出地下室来到大街上后记得切换成主观视点，而且开车途中不能死亡，必须一口气完成整段开车流程，如果中途死了，那奖杯就可能拿不到。总体来说这个奖杯难度不大，熟悉路线以及中途会产生的变故就行了。

 **The Blind Man**  铜杯

取得条件：不眨眼完成“Wake Up”

奖杯说明：该奖杯在游戏开篇就可以拿，主角醒来后不要眨眼睛，也就是不要按R3。不眨眼的影响在于主角将会一直保持模糊的视觉，就像近视眼的人没戴眼镜一样。起床跟着NPC走，中途会发生剧情，最后走到镜子前就能开启奖杯了。

 **Countdown to Death**  铜杯

取得条件：在流程中止住流血的伤口

 **Purification by Fire**  铜杯

取得条件：在流程中摧毁吸血鬼的巢穴

 **Meet Again**  铜杯

取得条件：在流程中找到943号房间

 **Revive**  铜杯

取得条件：在流程中拯救Sarah

Stuntman 铜杯

取得条件：在流程中利用拖挂车做跳板飞跃悬崖

Hidden Cave 铜杯

取得条件：在流程中探索中央公园的秘密

 **The Path of Light**  铜杯

取得条件：在游戏最后不杀Sarah

 **The Path of Darkness**  铜杯

取得条件：在游戏最后杀死Sarah

奖杯说明：这个结局可以利用选关的方式进行，直接选最后一关的最后一幕。

 **Burning Root**  铜杯

取得条件：焚烧1个邪恶根茎。

奖杯说明：所谓邪恶根茎就是一个类似树枝的东西，在地图上显示为一团干扰区。这些根茎只怕火，利用火焰攻击就能轻松烧掉它。

 **Flaming Roots**  银杯

取得条件：烧掉50%的邪恶根茎

 **Blazing Roots**  金杯

取得条件：焚烧掉全部的邪恶根茎

奖杯说明：在游戏后期，地图上就会显示出所有的邪恶根茎，其中大部分的根茎都能轻松烧毁，但是依旧有一小部分的根茎不是那么容易对付，综观原因就是这些根茎生长的位置实在是过于刁钻。比如说在地下室内的根茎，烧毁它的方法是把贴有双面胶的燃烧瓶贴到旋转的钢管上，启动开关旋转钢管，这样燃烧着的瓶子就能绕过铁丝网贴到根茎附近，然后关掉开关，片刻后就能炸毁根茎。还有一处根茎需要开车飞

跃到巨石上，依靠杠杆原理把另一头燃烧着的汽车残骸给挑飞到根茎上。另外几颗生长在高处或远处的根茎就需要利用绳子上的小虫子作为载体，把贴有双面胶的燃烧瓶扔到小虫子身上，依靠小虫子把燃烧瓶运输到根茎附近，这样就能顺利烧毁这些根茎了。

Nuke 铜杯

取得条件：一次攻击杀死3名人形怪物

奖杯说明：人形怪物在游戏中随处可见，而且这些怪物都比较喜欢扎堆。一次攻击杀死3个怪物的最好方法就是吸引一群怪物来到汽车边，然后通过击爆燃烧瓶把汽车炸毁。

The Smart Fighter 铜杯

取得条件：利用喷罐+打火机的方式杀死1个人形怪物

奖杯说明：打火机在第一章的地下停车场内可以获得，可以说是一件剧情道具。遇到人形怪物后，就马上一手装备喷罐，另一手装备打火机，这样就能非常轻松地烧死人形怪物。

The Molotov Cocktail 铜杯

取得条件：将汽油瓶与纱布或纸巾进行组合

Cocoon 铜杯

取得条件：杀死产生小爬虫的母体

奖杯说明：地图中常会看到像异形母体一样的玩意，把这个恶心的东西炸掉就能获得奖杯。

The Air Bomb 铜杯

取得条件：投掷装有易燃液体的瓶子，并在空中将其射爆

The Sticky Bomb 铜杯

取得条件：将装有易燃液体的瓶子与双面胶进行组合

Fire Bullets 铜杯

取得条件：将油瓶中的汽油与子弹进行组合

The Glowstick Bomb 铜杯

取得条件：将装有易燃液体的瓶子或喷罐与荧光棒进行组合

Useless! 铜杯

取得条件：将有芯的空瓶子与红色紧急照明棒进行组合

奖杯说明：空瓶子和红色紧急照明棒在游戏中并不常见，但是获得方法也不是很难，制作空瓶子只需要把里面的汽油故意消耗掉就行了，而红色紧急照明棒能在地图最左上角的广场内找到。

Handyman Carnby 银杯

取得条件：完成游戏中的所有组合

奖杯说明：看似挺复杂的，其实一点都不难，游戏中可以组合的物品有塑料油瓶、玻璃酒瓶、喷罐、纱布、纸巾、双面胶、荧光棒、红色紧急照明棒、血袋以及子弹。其中的喷罐又分为医疗喷雾剂、杀虫剂、除锈剂。而纱布和纸巾可以看成是相同的道具。举个组合的例子，以塑料油瓶+纱布（纸巾）+双面胶+荧光棒就是一件比较复杂的组合道具了，而把荧光棒换成红色紧急照明棒或子弹盒就是另外的组合方式了。当然在新的组合中，塑料油瓶也要换成玻璃酒瓶。比较特殊的组合有血袋+双面胶、满盘和空瓶的相互兑换。在组合界面按□就能随意组合，当道具不能再进行组合了，就把其中的素材换成其他的进行组合。由于组合好的东西还可以拆下来，所以组合起来是非常方便快捷的。地图最左上角的广场内的两个亭子里可以找到游戏中出现的所有道具。

The Sharpshooter 铜杯

取得条件：通过射击人型怪物身上的裂痕来杀死怪物

Demolition Expert 铜杯

取得条件：组合出最强武器

奖杯说明：把油瓶或喷罐与子弹组合到一起就是最强武器。

Fissure 铜杯

取得条件：消灭裂痕

奖杯说明：这里的裂痕是指地面出现的快速移动的不明物体，对付它的方法很简单，看准裂痕的行动轨迹后丢个爆炸瓶就能消灭裂痕。

The Biggest of All 铜杯

取得条件：在流程中杀死博物馆中的大怪物

Goal! 铜杯

取得条件：踢10次小虫子

奖杯说明：在不装备手枪的情况下靠近小虫子按R2就会做出踢的动作，踢10次就能获得奖杯。

Toasted Eggs 铜杯

取得条件：在流程中烧掉虫子的老巢

Vampirz 铜杯

取得条件：用火烧死1只吸血鬼

奖杯说明：吸血鬼就是指吸血蝙蝠，利用喷灌+打火机的攻击方式就能轻松烧死蝙蝠。

Fisherman's foe 铜杯

取得条件：射击1条金鱼

奖杯说明：金鱼出现的地点在第3章开头，在进入下水道前会跳进一个圆形的小池子里，金鱼就在这个池子里。

Unlimited Offer 铜杯

取得条件：给电话本里的所有人都打1次电话

奖杯说明：主角可以给4名NPC打电话，也就是翻开电话本后看见的那4个头像。虽然电话是打不通的，但只要每个都打1次就能获得奖杯。

Wired 铜杯

取得条件：通过搭线来启动汽车

奖杯说明：进入路边汽车内，会有搭线打火的提示，按照提示操作即可。

Car thievery 铜杯

取得条件：砸坏车窗拉开车门

奖杯说明：最直接的方法就是用枪射破穿车窗玻璃，然后从里面打开车门。

Free Gasoline 铜杯

取得条件：捅穿汽车油箱，并把油瓶装满

奖杯说明：想要捅穿汽车油箱，就必须依靠刀子或螺丝刀，捅破油箱后用不满的汽油瓶装满汽油就能获得奖杯。

Never Leave a Key Here 铜杯

取得条件：找到车钥匙后启动汽车

奖杯说明：游戏中的第一辆车内就有车钥匙，也就是地下室里的那辆车，进入车内抬头搜一下车顶的隔板就能找到钥匙。

The 10 Mile Race 铜杯

取得条件：驾驶汽车超过10公里

奖杯说明：游戏中的大部分时间都在开车，所以不用刻意去完成。

Eradication 金杯

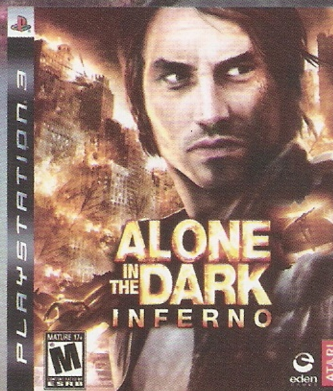
取得条件：杀死100只人形怪物

奖杯说明：属于累积型的奖杯，在摧毁邪恶根茎的过程中会遇到大批的人形怪物，所以这个奖杯并不难获得。

Bloody Mary 铜杯

取得条件：使用绷带包扎5次伤口

奖杯说明：当主角受到严重伤害时，便会血留不止，此时画面左下角会出现死亡倒记时，此时才能用纱布来包扎伤口。但是在游戏中，主角很难有机会被怪物重伤，所以想要获得这个奖杯就只能自残了，方法是故意把汽油瓶或喷罐丢到自己脚下后射爆，这样就铁定会进入流血重伤状态，然后拿纱布进行包扎，反复5次后就能获得奖杯。



新无双！王侯将相任君选择
巧妙方！帝国奖杯手到擒来

本作虽然以《真・三国无双5》为蓝本，但因为游戏结合了策略要素，所以玩法感觉并不相同。系统方面对5代进行了修正，大幅增加了特殊技的种类，战斗节奏很是爽快，加入的新武将也异常抢眼，是一款能让“无双饭”满意的作品。同时，游戏的奖杯难度比较低，几乎任何人在了解系统和方法后，都能在15小时左右取得全部奖杯，如使用“邪道”方法，甚至可以把取得白金的时间大幅缩短至七八个小时，成为标准的“奖杯神作”。更神的是，游戏的日文版与其他版本的奖杯是分开计算的，对于奖杯迷来说，打一遍日文版，再来一遍中文版就能拿下两个白金，实在是轻松又愉快。

文 胜负师　美编 忽悠悠

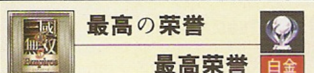


真・三国无双5 帝国	Koei	动作
真・三国无双5 Empires		日版
2009年5月28日	1人	4280元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数 51　铜杯 43　银杯 5　金杯 2　白金 1　奖杯难度 C

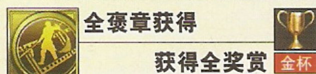
[制霸之道]

本作是带有策略要素的动作游戏，主模式只有“争霸模式”一个，内有五个剧本，玩家以君主身分或是以武将身分帮助君主统一全国就算通关，五个剧本全部通关是白金路上必须要做的，而通关过程中我们需要顺带完成大部分的名声条件，以凑得购买所有褒赏的名声点数，而这些都可以利用特殊方法极速完成。至于使用各武将胜利的43个铜杯几乎是白送的，但也要注意方法，不必急于一时。游戏的系统内容丰富，如果对系统进行详细介绍，那篇幅就很难控制了。而在“最速奖杯攻略”中，我们只需要了解下文所述的最主要的系统点就可以了。



最高の荣誉 / 最高荣誉 白金

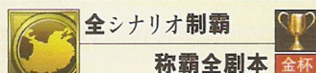
取得条件：获得除此之外的所有奖杯



全褒章获得 / 获得全奖赏 金杯

取得条件：获得全部褒赏

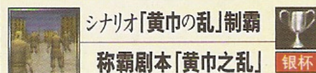
奖杯说明：所谓“褒赏”是指以名声点数换取得壁纸、服装颜色、台词集，总共需要89700名声点数方可全部取得。在VISUAL BATABASE模式“褒赏获得”的“名声一览”中可以查看名声的获得条件。由于全名声点数合计为12万，并不需要完成所有的名声条件，因此这个奖杯看似复杂，实际难度却并不大。下文中会讲解取得9万名声点数的简便方法。



全シナリオ制覇 / 称霸全剧本 金杯

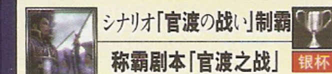
取得条件：全破所有剧本并观赏完结局动画

奖杯说明：剧本共有五个，以武将或君主状态通关均可，对难度没也限制。结局动画可以跳过，不影响奖杯的取得。



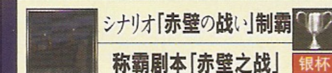
シナリオ「黄巾の乱」制覇 / 称霸剧本「黄巾之乱」 银杯

取得条件：剧本“黄巾之乱”通关并观赏完结局动画



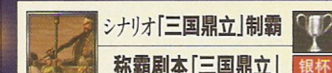
シナリオ「官渡の战い」制覇 / 称霸剧本「官渡之战」 银杯

取得条件：剧本“官渡之战”通关并观赏完结局动画



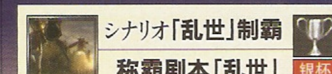
シナリオ「赤壁の战い」制覇 / 称霸剧本「赤壁之战」 银杯

取得条件：剧本“赤壁之战”通关并观赏完结局动画



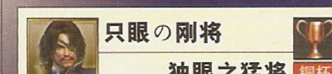
シナリオ「三国鼎立」制覇 / 称霸剧本「三国鼎立」 银杯

取得条件：剧本“三国鼎立”通关并观赏完结局动画



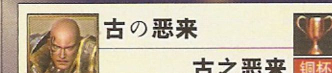
シナリオ「乱世」制覇 / 称霸剧本「乱世」 银杯

取得条件：剧本“乱世”通关并观赏完结局动画



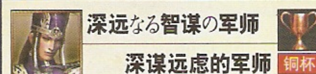
只眼の刚将 / 独眼之猛将 铜杯

取得条件：使用夏侯惇取得战斗胜利



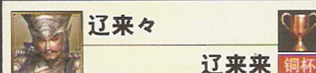
古の恶来 / 古之恶来 铜杯

取得条件：使用典韦取得战斗胜利



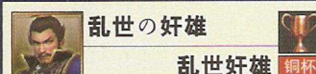
深远なる智谋の军师 / 深谋远虑的军师 铜杯

取得条件：使用司马懿取得战斗胜利



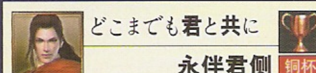
辽来々 / 辽来来 铜杯

取得条件：使用张辽取得战斗胜利



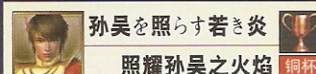
乱世の奸雄 / 乱世奸雄 铜杯

取得条件：使用曹操取得战斗胜利



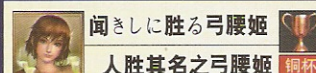
どこまでも君と共に / 永伴君侧 铜杯

取得条件：使用周瑜取得战斗胜利



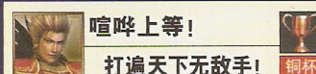
孙吴を照らす若き炎 / 照耀孙吴之火焰 铜杯

取得条件：使用陆逊取得战斗胜利



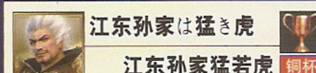
闻きしに胜る弓腰姬 / 人胜其名之弓腰姬 铜杯

取得条件：使用孙尚香取得战斗胜利



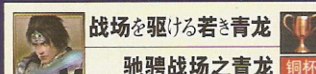
喧哗上等！ / 打遍天下无敌手！ 铜杯

取得条件：使用甘宁取得战斗胜利



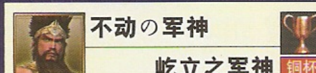
江东孙家は猛き虎 / 江东孙家猛若虎 铜杯

取得条件：使用孙坚取得战斗胜利



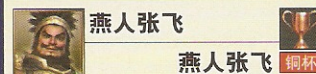
战场を驱ける若き青龙 / 驰骋战场之青龙 铜杯

取得条件：使用赵云取得战斗胜利



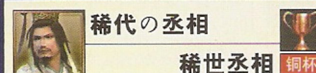
不动の军神 / 屹立之军神 铜杯

取得条件：使用关羽取得战斗胜利



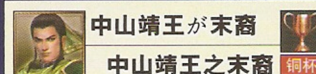
燕人张飞 / 燕人张飞 铜杯

取得条件：使用张飞取得战斗胜利



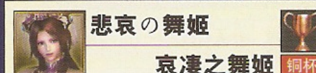
稀代の丞相 / 稀世丞相 铜杯

取得条件：使用诸葛亮取得战斗胜利



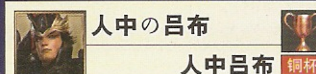
中山靖王が末裔 / 中山靖王之末裔 铜杯

取得条件：使用刘备取得战斗胜利



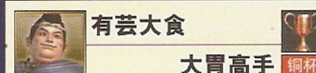
悲哀の舞姬 / 哀凄之舞姬 铜杯

取得条件：使用貂蝉取得战斗胜利



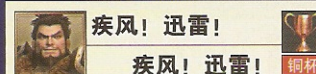
人中の吕布 / 人中吕布 铜杯

取得条件：使用吕布取得战斗胜利



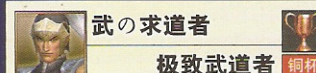
有芸大食 / 大胃高手 铜杯

取得条件：使用许褚取得战斗胜利



疾风！迅雷！ / 疾风！迅雷！ 铜杯

取得条件：使用夏侯渊取得战斗胜利



武の求道者 / 极致武道者 铜杯

取得条件：使用徐晃取得战斗胜利



美に仕える者!
崇尚美学者 铜杯
取得条件：使用张郃取得战斗胜利

のぞむは太平の世
太平盛世为己愿 铜杯
取得条件：使用曹仁取得战斗胜利

覇道を継ぐ者
继承霸道者 铜杯
取得条件：使用曹丕取得战斗胜利

不屈の忠义
不屈之忠义 铜杯
取得条件：使用太史慈取得战斗胜利

知勇の士
智勇之士 铜杯
取得条件：使用吕蒙取得战斗胜利

三代に仕えし宿将
仕宦三代之老将 铜杯
取得条件：使用黄盖取得战斗胜利

寡默なる威丈夫
沉默寡言之伟丈夫 铜杯
取得条件：使用周泰取得战斗胜利

涼やかなる武
爽朗之武人 铜杯
取得条件：使用凌统取得战斗胜利

江东の小霸王
江东小霸王 铜杯
取得条件：使用孙策取得战斗胜利

次代を担う若き虎
肩负次代之虎 铜杯
取得条件：使用孙权取得战斗胜利

正义の人「锦马超」
正义之士「锦马超」 铜杯
取得条件：使用马超取得战斗胜利

枯れぬ老将
不朽之老将 铜杯
取得条件：使用黄忠取得战斗胜利

我…刘备…守ル
我…守护…刘备! 铜杯
取得条件：使用魏延取得战斗胜利

伟大なる背を追って
超越伟大之身影 铜杯
取得条件：使用关平取得战斗胜利

飘々たる凤雏
飘逸超凡之凤雏 铜杯
取得条件：使用庞统取得战斗胜利

酒池肉林
酒池肉林 铜杯
取得条件：使用董卓取得战斗胜利

夸り高き名族
高贵傲人之名族 铜杯
取得条件：使用袁绍取得战斗胜利

世を照らす大贤良师
照耀世间之大贤良师 铜杯
取得条件：使用张角取得战斗胜利

次代の傍らに咲く丽しの华
绽于次代身旁之倾城佳人 铜杯
取得条件：使用甄姬取得战斗胜利

江东に咲いた可怜な花
绽于江东之可爱花朵 铜杯
取得条件：使用小乔取得战斗胜利

卧龙に寄り添う才女
伴随卧龙之才女 铜杯
取得条件：使用月英取得战斗胜利

南蛮王登场!
南蛮王上场! 铜杯
取得条件：使用孟获取得战斗胜利

新たなる息吹
崭新的力量 铜杯
取得条件：使用自创武将取得战斗胜利
取得方法：43个无双武将取得任意一场战斗胜利的铜杯非常简单，但还是要注意方法，这样只需要两个小时就能全部取得。推荐在通关任意一个剧本之后再拿这些铜杯，因为可以继承军马，以大幅提升角色的移动速度。以武将身分进入最低难度的“乱世”剧本，选择讨伐战斗中的“火炎虎击退”任务，干掉两批火炎虎就过关了，一般只用两三分钟。而且在武将的胜利动作出现时就可以按SELECT键+START键回到主菜单，奖杯照样会弹出，不必等胜利动作结束，这是最省时间的方法。

[极速邪道战法]

每个剧本正常打需要五个小时左右，利用系统特性，可以将每个剧本的通关时间缩短至一小时甚至半小时，整个剧本只用打一场战斗，听起来很神奇，其实却并不难实现。不过此方法相对另类，甚至有些猥琐，推荐在拿本作的第二次白金时使用，第一次就用的话可能会失去不少的游戏乐趣。

（1）角色创建

对本作有所了解的朋友应该知道，游戏的最强角色是孟获，他的“神速”攻击霸道无比，而且连攻击和强攻击都很好用，十分全面。最速通关我们可以选择孟获，或自建一个动作为孟获的新武将，男女均可，只是女武将用孟老大的招式样子比较雷。特殊技选择最实用的“集中”、“分身”、“挑发”、“神速”中的任意一种，推荐选择价格最高的“集中”；卡片没有特别限定，推荐兵力恢复型的，比如貂蝉的卡片“可怜なる督战”，加攻击力的卡片也可以。

（2）一周目目标

一周目建议选择“乱世”剧本，（各剧本都用最低难度）这个剧本的君主数量最多，延续时间比较长，但同时，我们也需要这些时间帮助我们达成三大目标：武器达到10级；习得4种最实用的特殊技；习得最强武器效果“一闪”。一周目可能需要一两个小时，具体操作是这样的：

①永远选择势力最小的国家，成为该国武将后不断地混时间，不必参加任何战斗。电脑之间的战斗会让君主的数量越来越少，直到只剩两三个大势力。选择小国家的原因是为了故意让大国势力得以扩张，而混时间战术可以让自己效力的国家无法主动攻击其他国家。原本效力的国家被侵占后，玩家又会处于在野状态，之后移动到其他小国谋职即可。

②每三个月开一次的军议会，会有等级上升、取得2000金钱、增加我方武将友好度的特殊效果。武将等级上限为50级，虽然一开始会因为不参加战斗而与其他武将的等级有差异，但等级差最终会消失。

③在技能和武器等级方面，依靠的是随机出现的谜之商人，用很少的钱就能换得全部技能，并将武器等级升满，之后再出现谜之商人，就不必理会他了。（钱有两三千就行了，当金钱大于5000时商人还未出现，就购买特殊技和武器效果所需的财宝）

④特殊技和武器效果要用钱来购买素材并习得，金钱可以积少成多，大约一小时就能买齐4个特殊技和“一闪”。一闪所需的财宝全在成都，有足够的钱之后，移动过去购买就行了。

⑤当只有两个势力，且我方势力只有一个城池时，就下野前往大国当武将。一场侵攻战之后，就能天下统一了。因为武器、技能都有保证，所以就算自身等级比敌人低上10级，战斗难度也不高。

（3）其余四个剧本

“三国鼎立”之外的三个剧本用上面的武将混时间战法就行了，同样只用打最后一场仗，过程中只要顺便购入一闪以外的4种实用武器效果“真乱舞”、“旋风印”、“强攻击改”、“真空攻击”和赤兔马就行了，再加上通关后的继承内容，每个剧本所需时间可大幅缩短，操作熟练的话只需半小时到40分钟。

“三国鼎立”只有四个势力，因此可以采用不同于其他剧本的“君主捕获法”来达到快速统一的目的，同时君主篇有关的名声点数也可在这一剧本中取得。方法是在孟获的地盘造反，打下他惟一的领地后成为君主（选孟获的话无须这一步）。之后只进攻曹操、孙权、刘备所在的城池，在将本阵占领之后，把敌方君主的体力打到很低，然后存档，反复读档，直到将君主捕获（与被打败时的台词不同），注意战斗结束后一定要将其登庸为我方武将，这样一来其所有的领地会瞬间被我方占领，一共只用打三四场战斗就能完成统一大业。因为要频繁S/L，所以通关要一小时左右。而玩家也要注意，利用为数不多的几场战斗取得尽可能多的与战斗相关的名声点数。最好有意识地发生一场防卫战，因为有1万点的名声点数与之相关，方法参看下文。

（4）名声点数

9万点名声点数的构成是这样的：五个剧本通关可得45000点；讨伐、任务、侵攻、防卫四种战斗各打一场就能得4000点；侵攻战8分钟内胜利、侵攻战不用无双、骑马千人斩、二千人斩都是稍稍注意一下就能完成的，四个名声又是10000点；奇袭成功2000点，操作方法是在我方势力范围内按L2+R2，之后在20秒内赶到与我方据点不相邻的敌方据点内，过程中不能被敌方武将发现，成功后还会获得大量经验值；在防卫战中不杀人，把时间耗完，就可以取得无伤胜利、击破人数少于100人这两个名声，9000点；千人斩无伤可在讨伐任务的“反乱压制”中完成，这个任务只要完成千人斩就行了，用神速横冲直撞就成，外加中途存档，这6000点并不麻烦；全技能、武器10级、赤兔马的6000点是和钱有关的，按照上面的方法就能取得；成为君主后拒绝向献帝进贡，以触发君主篇中发现玉玺和就任皇帝的事件，6000点名声入手，通关后地区压制的四个名声10000点也随之取得。

我们来算一下：45000+4000+10000+2000+9000+6000+6000+6000+10000 = 98000！还多了8000点呢。

文 胜负师 美编 忽悠悠

双刀清凉美少女 斩妖除魔 前紧后松的 异色魔法ACT

刀锋传奇	SouthPeak Games	动作
X-BLADES		美版
2009年2月6日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数 38 铜杯 22 银杯 11 金杯 4 白金 1 奖杯难度 C

说《刀锋传奇》是异色作品，除了它本身出自俄罗斯游戏制作公司之手，还有就是它并不是一款传统意义上的砍怪式的刀剑动作游戏，其战斗主轴其实是魔法，甚至有多场战斗只能用魔法才能对敌人造成伤害，一般的战斗中也鼓励使用魔法，如果不了解这一点，还是拿刀硬砍，那么打起来难免让人郁闷。开始阶段因为操作需要适应，魔法种类少，上手还是有点儿难度的，到了中后期，习得强力魔法之后，难度反而直线下降，几场BOSS战更是可巧胜，轻轻松松就能获得大把奖杯。掌握方法之后，白金之旅可控制在10个小时左右，对于奖杯迷来说，这样的游戏实可列入"奖杯神作"的名录。顺便说一句，本作的日版女主角由钉宫理惠配音，对声优控很有杀伤力。

战前须知

《刀锋传奇》毕竟是一款二三线的动作游戏，媒体和网络上与之有关的攻略资料比较少，因此这里提醒一下各位有几个需要注意的地方。

首先，游戏虽然是线性流程，但可以在场地之间往返，如果不小心迷路了，那么进入发光的门即可，这相当于流程的指向标。其次，大部分关卡的过关条件都是全灭场景中所有的敌人，有的则是消灭特定的目标，玩家可以注意一下画面右下角的敌方体力槽，如果打了半天，发现体力槽没有下降，那就说明目标有误。另外，就算已经把敌方体力槽减至零了，还是需要把画面中残余的几个敌人干掉才能过关，此时看准星的位置就能寻找到敌方的残兵。

游戏的一周目相对较难，难点除了上手较慢之外，还有就是有一些关卡的敌人需要用特定的攻击方式才能消灭，知道这些以后，游戏流程会简单许多。比如说属性球要用相对属性的魔法才能消灭，冰球用火、火球用冰、暗球用光；BOSS级的敌人只能用魔法才能造成伤害；巨大的独眼飞虫要利用场地中隔一段时间就会出现的冰水晶或是使用冰魔法把它放出的小杂兵全部冻住，此时再用蓄力枪或魔法打，打上几下之后杂兵会解冻，需要继续冻住它们，如此反复即可；第二次到达有"钉板小屋"的场地时，那里的敌人怎么打也打不死，其实他们只能用光魔法或是在刀上附加光属性之后才能杀死，要费上比较多的时间；会隐身的小蜥蜴要用雷魔法才能杀死；会隐身且会反弹魔法的法师，在远处使用蓄力枪便能消灭……

由于魔法在游戏中有着极为重要的地位，所以购买新魔法时注意不要一下子把钱全花完了，最好是的确有需要时再购买。还有一点是多存档，以免出现没有足够的钱购买必要魔法的尴尬。而且钱还可以直接回复体力和魔力，游戏后期用钱不断回复，硬拼蛮干也是可行的，这也是游戏奖杯难度低的一大原因。

 **Platinum**  白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

奖杯说明：由于PRO难度通关之后可自动取得其他难度的通关奖杯，但PRO难度解锁需要任意难度通关，因此基本思路是低难度通关一次，再打一遍PRO难度。需要说明的是，因为通关后可以取得隐藏服装"ARMORED COSTUME"，防御力非常高，PRO难度也看不出哪里变难了。

 **Easy Walk**  铜杯

取得条件：Normal难度通关

 **Everyday business**  铜杯

取得条件：Hard难度通关

 **Tough fight**  银杯

取得条件：Pro难度通关

 **Oops, are you OK?**  铜杯

取得条件：杀死第一只怪物

奖杯说明：白送型奖杯，完成训练之后杀死第一个敌人就能取得。

 **Annoying fly**  铜杯

取得条件：使用双刀在空中杀死一个敌人

奖杯说明：跳跃砍杀任意一个空中量产型死神即可，注意是用刀杀，而不是用魔法。

 **Take that!**  铜杯

取得条件：第一次完成一套连击

奖杯说明：无意之中就能取得的奖杯，又是白送的。

 **Can't touch me**  银杯

取得条件：无伤通过一个关卡

奖杯说明：游戏的大部分战斗都比较乱，无伤难度很大。不过还是有一些关卡很容易达成无伤，比如说只有断头台机关那一关，只要完成四次翻滚（前、前+跳）就能过关。

 **Can you EVER touch me?**  金杯

取得条件：累计8个关卡无伤通过

奖杯说明：这是一开始非常让人困惑的一个奖杯，游戏乱斗的特点让无伤十分困难。但在精确计算之后，刚好有六七个关卡是比较容易达成无伤的，我们只需要在这几关花点精力。游戏的断头台和旋转刀刃关卡没有敌人，只有机关，要达成无伤不难，而且流程中这两个关卡各需要经过两次，这就有了4个无伤关卡。另外有一个关卡，一进入之后就学会了霰弹和蓄力两种枪的技能，此时缩在小巷里用霰弹干掉一群小爬虫，再用蓄力枪干掉几个兽人，就能达成无伤。万一被小爬虫摸到一两下，就再打一次，保证评价中最后一项为0即可。还有一个无伤关卡，推荐选择黑暗神庙中第三次与狼人BOSS的战斗，或是最终BOSS战，因为这还关系到下一个奖杯的取得。

 **Flawless victory**  金杯

取得条件：在一场BOSS战中无伤胜利

奖杯说明：第三次与狼人BOSS的战斗，开始时他会在身边放出一些兽人，此时无法对BOSS造成伤害。玩家需要一边移动一边干掉所有兽人，之后BOSS会冲上来使用冲击波，用跳跃就能回避。然后BOSS又会放出兽人，这样的过程要反复三次，过程中注意移动，不能受到攻击。之后，就用冰魔法把BOSS冻住，然后在一块红水晶附近，开始向BOSS不断发射冰魔法，每次发射两发，这样BOSS会出现解冻之后再被冻结的情况。过程中需要一直按住L3键回复魔力（也可利用红水晶回复魔力）发两发之后就蓄一会儿再发射，BOSS的冻结时间很长，没那么快挣脱。顺便说一句，最

后一次打狼人，同样可以用冰魔法屈死。最终BOSS的无伤打法是一出来就开菜单，用道具加满魔力，之后使用Lightform加快攻击动作，然后狂发光球就行了，BOSS根本冲不上来，也无法发动任何攻击，而且魔力减得非常少，只要中途用道具补充一次就足够了。

Magic woman 银杯

取得条件：只使用魔法完成一个关卡

奖杯说明：仅使用魔法就能完成的关卡不止一个，最容易的当然还是最终BOSS，参看上面的方法即可。

Being good is easy 铜杯

取得条件：Normal难度通关并达成GOOD ENDING

Good girl 银杯

取得条件：Hard难度通关并达成GOOD ENDING

It's hard to be a good girl 金杯

取得条件：Pro难度通关并达成GOOD ENDING

奖杯说明：这是游戏中惟一存在一点小秘密的奖杯。要达成GOOD ENDING，那么就要记住，不能学习、购买、使用黑暗魔法。不过有两个奖杯与黑暗魔法有关，因此可以采用存档取得奖杯后再读档的方法。当然，因为本作至少要通关两次才能拿全奖杯，第一次游戏过程中可以学黑暗魔法，Pro难度不学就行了，其他难度的GOOD ENDING奖杯会一并取得。

Servant of the Dark 银杯

取得条件：习得所有的黑暗魔法

奖杯说明：黑暗魔法价廉物美，不过剧情发展到黑暗魔法在第三次与狼人BOSS战斗之后就没有了，想学要趁早。另外要注意它对结局的影响。

Light adept 银杯

取得条件：习得所有的光之魔法

奖杯说明：光魔法要在第三次与狼人BOSS战斗之后才能学习。

Finish him 铜杯

取得条件：在黑暗神庙打倒狼人BOSS

奖杯说明：就是第三次与狼人BOSS的战斗，属于流程中必然获得的奖杯。

Counter impossible 银杯

取得条件：连击达到IMPOSSIBLE级别

奖杯说明：要达到连击的最高级别，需要打150连击。在场景中全是兽人的情况下比较容易达成。如果在双刀上附加火属性或雷属性，似乎可以让敌人出现更长的硬直时间，敌人过多时，可以发动有无敌效果的大魔法来解围，要达成150连击实在不难。

Dark side 铜杯

取得条件：使用一次Darkform魔法

奖杯说明：Darkform就是黑暗形态魔法，使用后攻击动作加快。黑暗魔法的注意点上面已经说过了。

Light side 铜杯

取得条件：使用一次Lightform魔法

奖杯说明：Lightform就是光形态魔法，使用后攻击动作加快。

Lock and load 银杯

取得条件：习得所有的射击技能

奖杯说明：快速连射机能需要购买，其他两种随流程可自动取得。

Let's go shopping 铜杯

取得条件：一次使用所有的道具

奖杯说明：道具共分为4种，体力小回复、体力大回复、魔力小回复、魔力大回复，进入菜单后一次使用这四种道具就能取得这个奖杯。

Nice silver thingie 铜杯

取得条件：收集3块银制器物碎片

奖杯说明：收集3块银制器物碎片可提升射击技等级。

Nice gold thingie 铜杯

取得条件：收集3块金制器物碎片

奖杯说明：收集3块金制器物碎片可提升格斗技等级。

Nice ruby thingie 铜杯

取得条件：收集3块红宝石器物碎片

奖杯说明：收集3块红宝石器物碎片可提升空袭技等级。

Shooting master 铜杯

取得条件：将射击技等级升至最高

Melee master 铜杯

取得条件：将格斗技等级升至最高

Airstrike master 铜杯

取得条件：将空袭技等级升至最高

Master of all skills 银杯

取得条件：将射击技、格斗技、空袭技的等级均升至最高

奖杯说明：将三种技能等级升至最高级别，需要银制、金制、红宝石器物的碎片各9块，而游戏中各类碎片均不止9块，偶有遗漏是没关系的，多拿了也没用。而且，在过关的评价画面中，会显示这一关里还有没有器物碎片，因此与收集碎片相关的7个奖杯，其难度都不高。

Unbelievable metabolism 铜杯

取得条件：将体力回复能力升至最高级

奖杯说明：在流程中后期才能将体力回复能力升满，升级选项在道具（ITEMS）一栏中，升级分别需要15万、150万和600万的魂。

I'm so special 铜杯

取得条件：将特殊形态能力升至最高级

奖杯说明：升级后可延长光形态或黑暗形态的持续时间，同样在道具一栏中分别花费15万、150万和600万进行升级。

Monster hunter 铜杯

取得条件：消灭100个敌人

Monster killer 铜杯

取得条件：消灭1000个敌人

Famous monster eliminator 银杯

取得条件：消灭10000个敌人

奖杯说明：杀敌数量是跨难度累积的，因此在通关两次的情况下，一般均可自然取得。如果杀敌数稍有不够，也可在敌人数量较多的关卡中稍稍刷上几次。

Soul collector 铜杯

取得条件：取得5000点的魂

Great soul collector 铜杯

取得条件：取得50000点的魂

Epic soul collector 银杯

取得条件：取得500万点的魂

The best soul collector 金杯

取得条件：取得5000万点的魂

奖杯说明：对于一开始杀一个敌人才得5点、10点魂的情况来说，5000万听上去十分吓人。不过还好，游戏后期一关就能拿数百万甚至上千万的魂，几乎不用花太多额外时间就能成为5000万富翁。不过，因为金钱类的四个奖杯都必须是手头拥有魂的数量，用掉的不算，所以为了让这个奖杯能早点儿取得，建议玩家不要把钱急着用来购买那些价格昂贵的技能，等这个金杯入手之后再肆意挥霍。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 白夜（levelup.cn） 美编 忽悠悠

《恶魔之魂》虽然是今年2月发售的游戏，但凭借其“令人意外”的高素质以及超高的难度等优秀并让人有挑战欲望的设定，FANS之间口口相传，使游戏的热度至今仍未衰退。而关于奖杯，本作的奖杯“含金量”也可以说是十分高的，1白金5金5银27铜，随着游戏周目提升而难度越来越高……并不是所有玩家都有毅力能够“撑”到拿到白金（笑），不过如果你可以坚持下去，伴随着奖杯跳出的清脆提示音，你一定会觉得自己简直太棒了！

恶魔之魂	SCEJ	动作角色扮演
PS3 デモンズソウル		日版
2009年2月5日	1～4人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

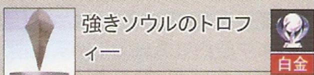
奖杯总数	38	铜杯	27	银杯	5	金杯	5	白金	1	奖杯难度	A

Demon's Souls

超高的难度，含金量十足的奖杯！
神机独占年度奇幻大作，挑战你的意志！

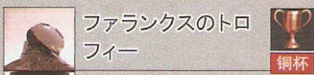
最强之魂

《恶魔之魂》的奖杯基本包含了游戏的全部内容，这也是称本作的奖杯“含金量”高的原因之一。全部奖杯由于有全部重要武器、全部奇迹和全部魔法的限制，每个BOSS的魂则在一周目的游戏中只能拿到一个，而像关卡5-3的BOSS圣女的魂就涉及一把重要武器、两个魔法以及一个奇迹，所以单人游戏要拿到白金奖杯的话至少要将游戏进行到第四周目，而伴随着每周目敌人强度的增长，这将是一个漫长而又十分艰苦的旅程……此外，每个BOSS的打法都在上辑关卡攻略中刊登过，重复的地方不再赘述。



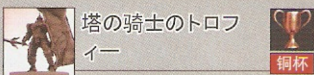

強きソウルのトロフィー

取得条件：取得除此之外的所有奖杯



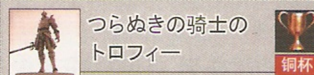

ファランクスのトロフィー

取得条件：击败柏雷塔尼亚王城1-1的BOSS法拉克斯（ファランクス）。



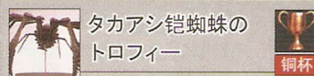

塔の騎士のトロフィー

取得条件：击败柏雷塔尼亚王城1-2的BOSS高塔骑士（塔の騎士）。




つらぬきの騎士のトロフィー

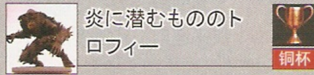
取得条件：击败柏雷塔尼亚王城1-3的BOSS贯穿骑士（つらぬきの騎士）。




タカアシ铠蜘蛛のトロフィー

取得条件：击败石牙坑道2-1的BOSS高脚铠蜘蛛（タカアシ铠蜘蛛）。

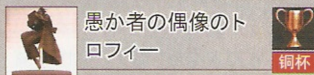
奖杯说明：除去上辑专辑刊登的打法，实际上如果用远程攻击方式（比如弓箭）在这个BOSS的战斗场景是有安全区域的，紧贴左边墙壁慢慢向前移动，大概在一处有被蜘蛛网缠绕着的骸骨的突出部分，这里BOSS的攻击方式都打不到，玩家可以用弓箭的精密射击模式慢慢磨死BOSS。如果在联网状态下，很可能有玩家在此地方留下了信息，站在上面便是安全的地带。




炎に潜むもののトロフィー

取得条件：击败石牙坑道2-2的BOSS火焰潜伏者（炎に潜むもの）。

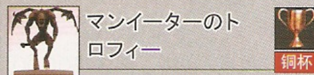
奖杯说明：远程攻击方式，卡位打法轻松可取胜。




愚か者の偶像のトロフィー

取得条件：击败拉多维亚塔3-1的BOSS愚者偶像（愚か者の偶像）。

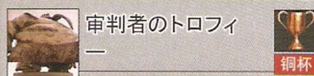
奖杯说明：上辑专辑刊登的打法补充，贴着左右两边墙壁的路是基本安全的，BOSS不会在左右的路上设置魔法阵，玩家在平常移动时可以利用这两条路，躲在柱子后面观察魔法阵的设置位置以及释放大魔法球的BOSS真身位置所在。




マンイーターのトロフィー

取得条件：击败拉多维亚塔3-2的BOSS吃人鬼（マンイーター）。

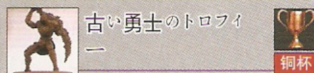
奖杯说明：单人打难度很高，可以先利用1-2的BOSS高塔骑士的魂学习魔法“完全防御”，会容易一些。




審判者のトロフィー

取得条件：击败风暴祭祀场4-1的BOSS审判者（審判者）。

奖杯说明：审判者的攻击方式为右手挥动切肉刀扇形斩击，但其攻击打不到左腿后方的区域，所以时刻保持在其左腿后方即可，抓其攻击间歇攻击其腹部的刀，待其倒下后攻击头部金丝雀，如此反复可轻松取胜。

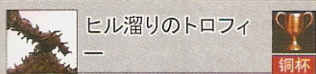



古い勇士のトロフィー

取得条件：击败风暴祭祀场4-2的BOSS老勇士（古い勇士）。

奖杯说明：装备盗贼戒指更便于隐

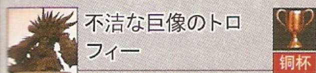
蔽自己，尽量从BOSS的背后攻击，之后待其开始索敌后赶快远离并隐蔽，待其失去目标后再找机会从背后偷袭。此外近距离攻击的话，重型武器双手持攻击其腰部部位可使其产生硬直。



ヒル溜りのトロフィー 铜杯

取得条件：击败腐朽谷5-1的BOSS水蛭人（ヒル溜り）。

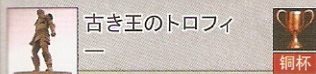
奖杯说明：上辑专辑刊登的打法补充，BOSS的弱点是火，并且在开始进入BOSS战的区域之后在高处有多个可用弓狙击的地点，理想武器是熔岩弓，玩家可先不着急下去，慢慢移动随时尝试用弓狙击BOSS，如果在联网状态下请注意地上其他玩家留下的“此处是狙击场所”的信息。



不洁な巨像のトロフィー 铜杯

取得条件：击败腐朽谷5-2的BOSS不洁巨像（不洁な巨像）。

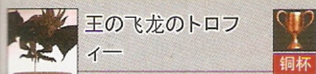
奖杯说明：魔力20左右的状态下利用魔法“火焰风暴”大概两次就可以击败BOSS。



古き王のトロフィー 铜杯

取得条件：打倒老王杜兰（古き王ドラン）。

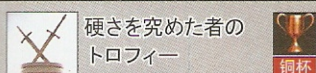
奖杯说明：在其不会主动攻击的距离用魔法“毒云”，打中之后远远慢慢等着他被毒死，绝对安全。



王の飞龙のトロフィー 铜杯

取得条件：打倒柏雷塔尼亚王城1-4的雌飞龙（王の飞龙·雌）。

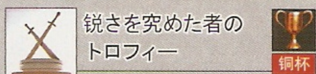
奖杯说明：第一次在上楼后的过道碰上时在其攻击范围外用弓射掉一半HP，最好是可以到腐朽谷5-2找小贩买一些“腐之箭”，让飞龙中毒。随后在城门前看准其吐火的机会冲过去，到城门正下方的时候可锁定到龙的头部，弓箭慢慢射死。



硬さを究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有硬石系强化最高等级的武器。

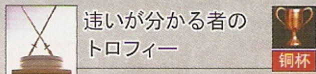
奖杯说明：请参考本次的《恶魔之魂》研究“矿石取得方法一览”部分，用硬石系的矿石将某把武器强化+10。



锐さを究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有锐石系强化最高等级的武器。

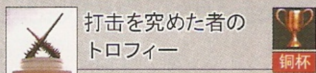
奖杯说明：请参考本次的《恶魔之魂》研究“矿石取得方法一览”部分，用锐石系的矿石将某把武器强化+10。



违いが分かる者のトロフィー 铜杯

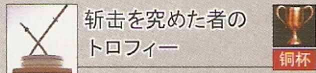
取得条件：拥有弥漫石系强化最高等级的武器。

奖杯说明：也就是“上质的XX+5”，推荐强化短剑系武器，需要材料较少。



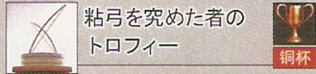
打击を究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有钝石系强化最高等级的武器。



斩击を究めた者のトロフィー 铜杯

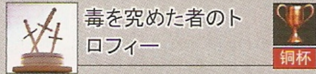
取得条件：拥有刃石系强化最高等级的武器。



粘弓を究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有蜘蛛丝网系强化最高等级的武器。

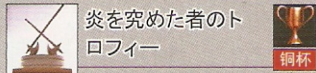
奖杯说明：弓限定，最高等级为“粘质的XX+5”。



毒を究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有水银石系强化最高等级的武器。

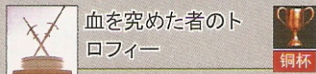
奖杯说明：可以以拉多维亚塔3-1拿到的“水银细剑+1”为基础强化，强化到+5即可拿到此奖杯。



炎を究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有龙石系强化最高等级的武器。

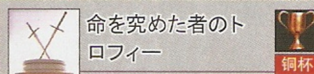
奖杯说明：可以以石牙坑道2-2拿到的“升龙长剑+1”为基础强化，强化到+5即可拿到此奖杯。



血を究めた者のトロフィー 铜杯

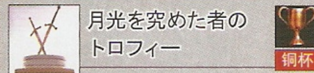
取得条件：拥有吸血石系强化最高等级的武器。

奖杯说明：到风暴祭祀场4-2和腐朽谷5-2刷鼻涕虫即可入手强化材料，之后强化刀或弯刀到+5即可。



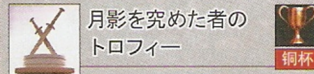
命を究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有髓石系强化最高等级的武器。



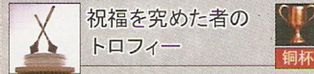
月光を究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有月光石系强化最高等级的武器。



月影を究めた者のトロフィー 铜杯

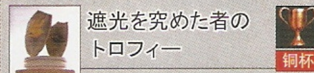
取得条件：拥有月影石系强化最高等级的武器。



祝福を究めた者のトロフィー 铜杯

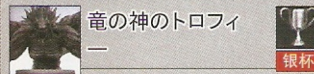
取得条件：拥有微光石系强化最高等级的武器。

奖杯说明：可以以腐朽谷5-1拿到的“祝福钉头锤+1”为基础进行强化，强化到+5即可拿到此奖杯。



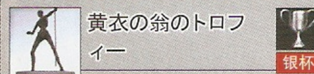
遮光を究めた者のトロフィー 铜杯

取得条件：拥有薄云石系强化最高等级的盾。



竜の神のトロフィー 银杯

取得条件：打倒石牙坑道2-3的BOSS龙神（龙の神）。



黄衣の翁のトロフィー 银杯

取得条件：打倒拉多维亚塔3-3的BOSS黄衣老翁（黄衣の翁）。

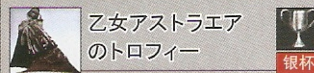
奖杯说明：建议线下打此关的BOSS，难度会降低不少。



岚の王のトロフィー 银杯

取得条件：打倒风暴祭祀场4-3的BOSS风暴王（岚の王）。

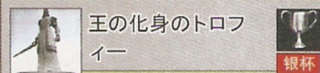
奖杯说明：可先装备盗贼戒指一路前往地图左上方拾取大剑“风暴滋生”，之后就可以轻松击败BOSS。此外，用弓躲在战斗区域中的破旧房屋里利用墙壁阻挡BOSS和杂兵的攻击也是非常安全的打法。



乙女アストラエアのトロフィー 银杯

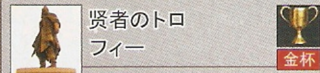
取得条件：打倒腐朽谷5-3的BOSS圣女（乙女アストラエア）。

奖杯说明：实际上是和暗银骑士的对决，用短小出手快的武器可占先机。此外也可参照上辑专辑中刊登的方法，在进入交战区后到右方悬崖处用弓远距离精准射击模式直接射死圣女。



王の化身のトロフィー 银杯

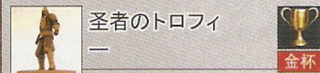
取得条件：打倒柏雷塔尼亚王城1-4的BOSS伪王奥兰德（伪王オーラント）。



贤者のトロフィー 金杯

取得条件：学会所有的魔法。

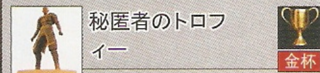
奖杯说明：因为龙神的魂、圣女的魂以及黄衣老翁的魂都对应两个魔法，而这些魂每周目只可以得到一次，所以要拿到此奖杯至少要将游戏进行两周目。



圣者のトロフィー 金杯

取得条件：学会所有的奇迹。

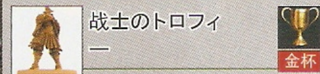
奖杯说明：一周目即可全部学会，不过为此玩家将放弃许多魔法以及武器，估计会很难攻关，而取得其他奖杯也需要多周目，所以还是建议多周目取得。具体信息请参看本次研究。



秘匿者のトロフィー 金杯

取得条件：获得所有的戒指。

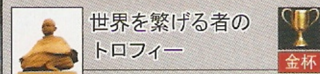
奖杯说明：难度较大，涉及到个人纯白、纯黑以及几个区域的纯白和纯黑以及一些分支事件，详细请参看本次研究。



战士のトロフィー 金杯

取得条件：获得所有的重要装备。

奖杯说明：难度同样很大，这里所指的重要装备包括：神秘剑（ルーンソード）、贯穿剑（つらぬきの剑）等35件装备，具体取得方法请参看本次研究。

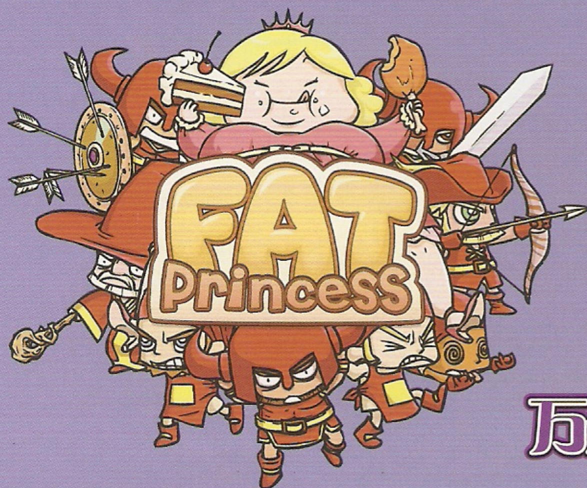


世界を繋げる者のトロフィー 金杯

取得条件：不杀火防女通关。

奖杯说明：只要不杀火防女正常通关即可获得。

*关于各个武器强化以及戒指和重要装备收集的奖杯，如果可以和朋友联机，让其将奖杯需要的武器扔在地上，想要拿取奖杯者捡起来即可算拥有。不过游戏对于联机要求比较苛刻，所以想找人帮忙也不是一件很容易的事情。



文 CHN—SharkFY 编 胜负师 美编 忽悠悠

本作是一款玩家期待已久的PSN游戏，推荐所有有PS3并有条件联网对战的玩家尝试一下。游戏本身玩法很简单，就是互抢对方城堡里的公主，类似于抢旗模式，也有团队死斗模式等规则，最高支持32人联网对战。游戏人物可自定义，Q版形象很招人喜爱，在可爱的同时，也不失血腥，激烈的战斗后会发现满地的血迹还有一些残肢断臂，当然这些血腥成分可以在选项里关闭的。游戏在美服和港服都有下载，港服价格118港币，下载后不管是从哪个服下载的只要把系统语言换成繁体，进入游戏就可以看到熟悉的中文了。总而言之，是一款老少皆宜、趣味十足的游戏。

胖公主	SCE/Titan Studios	动作
PS3 Fat Princess		港版
2009年7月30日	多人在线	118港币
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
21	21	0	0	0	B

万众期待的胖公主终于上线
开创次时代休闲网战新玩法

救援大行动

《胖公主》的奖杯数量在PSN游戏中算是比较多的，只是21个奖杯都是铜杯。在线奖杯占了19个，不过其在线模式在找不到玩友加入的情况下是可以用NPC替代的，就算一个人也有拿齐奖杯的机会。奖杯难度方面除了竞技场比较变态之外，其他的都很简单，没事玩玩网战可以自然而然地拿到一些，想图方便的话还可以找朋友一起来刷。比较有意思的是，在本作建对战房间，人数的多少是以你的网络环境而定的，光纤可以建32人，网通的10到16人左右，电信的10以下。推荐找一个能建32人的朋友一起玩，这样场面更热闹，拿奖杯也更方便。

Oh It's On! 初学者 铜杯
取得条件：在多人模式杀10人

Got wood? 特急快递员 铜杯
取得条件：多人模式一局里把15个木材或矿石放入自己的基地

Half the Calories Eat Twice as Much 暴饮暴食 铜杯
取得条件：多人模式一局里给公主喂1500大卡的食物

I need a hammer... 我需要把锤子…… 铜杯
取得条件：在多人模式使用工人升级设施30次

This is Caketown! 看我的蛋糕盾！ 铜杯
取得条件：在多人模式用士兵的盾挡住100次远程攻击

Shish Kebab 来串肋把 铜杯
取得条件：在多人模式利用火把杀50人
奖杯说明：弓箭手的工房升级到最高，旁边会出现火把，用弓箭手、火枪手、士兵、长枪兵去靠近会发现自己的武器带上了火，利用这段时间杀人就行了，火焰有时间限制。

You're Not Cooking... 煮过头了…… 铜杯
取得条件：在多人模式用火魔法杀100人
奖杯说明：火魔法师按方块蓄力，可以放出范围的火魔法，用这个方法杀人比较快。

Father McHealy 健康饮食 铜杯
取得条件：在多人模式用白法师的回复魔法恢复己方人员500格心

Don't Make Me Slap You 别让我赏你巴掌！ 铜杯
取得条件：在多人模式打掉敌人手上的东西20次
奖杯说明：最好什么职业也不用，这样很容易打下敌人手里的东西，公主、蛋糕、木材、矿石这些都算。

Little Pecker 小小啄木鸟 铜杯
取得条件：在多人模式变为鸡杀死一个敌人
奖杯说明：法师的房屋升到最高级，旁边就会出现一个魔法瓶，抱着它扔在地上，一定范围内的人都会变鸡，鸡的体力很少，自己变成鸡啄死敌人就行了。

Fed Zeppelin 英雄贴心 铜杯
取得条件：在多人模式中使用弹簧桶救出公主
奖杯说明：要等对手把弹簧桶建好，用敌人的弹簧桶救回自己的公主，需要对方的配合。

Who's Your Daddy? 最佳餐点 铜杯
取得条件：在多人模式中1秒杀6人
奖杯说明：推荐32人踢足球，只要捡到火魔法师的帽子，一个范围魔法过去，1秒钟杀10个都不稀奇。

Chubby Chaser 防御和供给 铜杯
取得条件：在多人模式中护送公主20次
奖杯说明：要己方人员抱着公主时按圈键会出现桃心，这就是护送了。注意要护送到最后才算。

The Dark Side 恶魔蛋糕 铜杯
取得条件：在多人模式使用黑暗魔法杀200人
奖杯说明：诅咒法师的吸血攻击不能直接杀死人，但只要己方人员将其杀死就会算在你的账上。

Ring Sting 烘烤阿拉斯加 铜杯
取得条件：在多人模式一局里用火法师、冰法师、诅咒法师、白法师的范围魔法攻击6人或恢复6人
奖杯说明：推荐32人踢足球，会有机会捡到这些法师的帽子，每个法师只要在一次攻击中同时伤害或恢复6人就行了。

Operation Eagledrop 飞得更高更远！ 铜杯
取得条件：在多人模式飞2000米
奖杯说明：只有用弹簧桶才能飞。

Thuggee 谋财害命 铜杯
取得条件：多人模式一局里连杀88人不死
奖杯说明：在多人模式一个人打NPC也可以，但最好还是找朋友一些刷。

1-800-CAKE 蛋糕专线 铜杯
取得条件：在多人模式杀2253人，每个职业要至少杀50人
奖杯说明：耗时奖杯，可以32人踢足球来刷。




The cake is not a lie!
蛋糕不是谎言!

铜杯

取得条件：完成单机剧情模式“胖公主传说”


Gluteus Maximus
战士全员

铜杯

取得条件：竞技场完全制霸
奖杯说明：最难奖杯！详见后面的竞技场指南。


Cake or Death
要死还是要吃

铜杯

取得条件：多人模式胜100场
奖杯说明：耗时奖杯，慢慢刷吧。

竞技场指南

竞技场共12关，各职业的敌人配置略有不同，职业难度从低到高为祭祀、工人、魔法师、弓箭手、战士。注意，每个职业都有两个形态，按三角键切换；战斗原则是优先干掉诅咒法师，再解决弓箭手或者火枪手，最后解决近战战士兵；躲避弓箭的最好方法跳跃；每次敌人都是按左－中－右－左……这样的顺序出现的；每一关过后什么都不按，可以利用几秒钟的间隙回复体力。

祭祀：惟一带有同伴的职业，只用白法师的范围回血技能就能拼过，非常简单。第12关的黑战士可把他的血吸光，同伴可将其秒杀。

工人：边退边扔炸弹，近距离时不需要蓄力，蓄力不会增加炸弹的威力。锁定敌人这样能保证每次都命中。

魔法师：最好用范围火魔法攻击，每次都提前作准备按方块蓄力到最大，在门口等着。争取把出来的敌人都堵在门口烧死。

弓箭手：最好用弓箭，不要用火枪。弓箭手血少攻击力低，所有要拉开距离与敌人周旋，绕着场地边跑边放箭。

战士：长枪蓄力攻击后硬直时间太长，最好用刀。因为是近身作战，上来当然要把远程的干掉，蓄力的话一下一个。第6关会遇到一大群工人，先把两个弓箭手和法师干掉，和工人周旋并蓄力，攻击工人不能正对着，要用刀的侧面消耗敌人的体力。后几关的敌方战士和最后的黑战士也采用这样的战术。



史上最简单奖杯游戏，没有之一！

影中漫步	SCE	互动影像
PS3	Linger In Shadows	港版
	2009年4月21日 / 1人	23港币
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
16	11	5	0	0	F

严格意义上来说，PSN下载游戏《影中漫步》并不能算在游戏范畴，因为它只是一段六分多钟的互动影像。影像的画质非凡，技术含量较高，而且极具神秘色彩，至于其无人能及的奖杯简单程度，也是该作的名声在外的一大原因。只要花上10来分钟，就能全取16个奖杯，而5块钱的合购价对于奖杯迷来说也极具吸引力，拿来给朋友做为高清演示片段也不错。游戏分两个模式，LINGER模式按提示进行操作便可得到6个奖杯，WATCH模式需要在特定画面暂停，利用六轴功能变换角度，寻找10个隐藏标志，对应10个奖杯。参考以下图文提示，可谓易如反掌。

文 胜负师 美编 忽悠悠


Sigil Of Time

铜杯

取得条件：在LINGER模式抖动手柄完成第一部分


Sigil Of Motion

银杯

取得条件：在LINGER模式长按L2或R2键完成第二部分


Sigil Of Chaos

银杯

取得条件：在LINGER模式旋转手柄完成第三部分


Sigil Of Nature

银杯

取得条件：在LINGER模式根据提示按×键完成第四部分


Sigil Of Creation

银杯

取得条件：在LINGER模式根据提示按两次×键完成第五部分


Sigil Of Light

银杯

取得条件：完成LINGER模式


Greetings To Fairlight

铜杯

取得条件：在WATCH模式找到相关隐藏标志


Greetings To Sunflower

铜杯

取得条件：在WATCH模式找到相关隐藏标志


Greetings To Still

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


Greetings To Farbrausch

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


Greetings To The Black Lotus

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


Greetings To Conspiracy

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


Greetings To RGBA

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


Greetings To MFX

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


Greetings To Andromeda Software Development

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


Greetings To Madwizards

铜杯

取得条件：找到相关隐藏标志


2分17秒


3分10秒


3分13秒


3分31秒

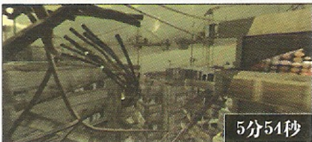

3分56秒


4分21秒


4分37秒


5分04秒


5分43秒


5分54秒

文 胜负师 美编 忽悠悠



开机车，做特技，劲酷绝伦！老游戏，新奖杯，趣味十足！

完美机车	Disney/Black Rock Studio	竞速
PS3 PURE 2008年9月23日	1人	美版 59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

狂野奔放的《完美机车》是由迪士尼发行的一款特技赛车游戏，刚公布时有模仿《机车风暴》之嫌，但游戏实际玩起来别具一格，特点鲜明，在玩家和媒体中均得到了很高的评价。虽然这是一款去年的旧作，但是今年才推出了奖杯补丁，游戏的奖杯设计很巧妙，与游戏系统十分贴合，趣味性强，难度适中，这也让奖杯迷们有了尝试或重玩本作的理由。取得白金的时间因人而异，但奉劝各位不要操之过急，因为处理不当，会造成删档重打的局面，多花至少六小时的时间。请特别留意 No messing、Comeback kid 这两个奖杯，最好能够通读本篇攻略之后，再开始您的奖杯之旅，相信这次的旅程将是有趣而美妙的。

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
41	23	14	3	1	B

赛前须知

由于《完美机车》是一款十分特别的赛车游戏，竞速之外还有大量的特技表演成分，所以在系统和操作方面有一些地方是需要玩家事先好好了解的，不然难免事倍功半。

特技基础

首先，只有在跳跃到一定高度才能够做特技，跳跃的操作是在斜坡顶端输入方向↓↑，之后根据氮气存量，以方向和按键进行组合，做出不同的特技动作，普通特技等级从低到高分别对应×、○、△三个按键，高难特技需要按 L1+R1 来发动，但需要氮气槽上有星形符号显示。特技成功后会增加氮气槽，使用氮气可以加速，在斜坡上加速后跳跃可以赢得更多滞空时间，在一次跳跃中可以做更多、更难的特技，这样便可进入了良性循环。

追加特技

在使用普通特技时，持续按住方向和按键，再按一次 L1 或 R1 键，那么就会使用追加特技，追加特技不需要收招，发动速度非常快，与普通特技衔接是算做两个特技的，可增加两倍的氮气槽，在 Freesyle 比赛中也是算两次得分和 2 连击的，非常划得来，可以说是打开胜利之门的金钥匙，一定要尽快掌握。推荐玩家用 L1 键发动追加特技，这样右手就不必管两个扳机键了，便于操作。

落地环节

是否安全落地是特技动作成功与否的最终环节，如果在特技持续过程中，车子已经落地，那么就会因动作失败而摔倒，氮气槽会减至○键级别，已经处于○键级别，则会减至这一级别的边缘。特技持续时间以按键配合↑方向发动的最短，因此也就最安全，而左右方向发动的特技持续时间一般都比较长，↓方向组合×和△时间不长，但○却很长，斜方向的持续时间适中。请判断好跳跃高度再使用相应的特技。

机车性能

游戏中的 ATV 机车有 5 种性能数值，Max Speed 是最大时速，影响车子的极限速度；Acceleration 是加速能力，影响车子启动后达到最大时速的时间；Handling 是操控性，影响车子的转弯性能；Boost 是氮气加速，影响氮气的消耗与加速效果；Tricks 是特技能力，影响特技的发动速度和落地的稳定性。在制造赛车时，如果参加的是 Race 比赛，那么最大时速和加速能力平均一些就可以了，操控和特技两个都在 50 左右即可，而氮气则是数值越高越好。而 Sprint 比赛的赛道短，弯道多，因此加速能力强的车子占便宜，操控性也可以改得高一点，70 左右足够了；Freesyle 比赛只重注特技表演，自然是要集中加强特技方面的能力。强化部件中，最大时速和加速能力之间有冲突，操控和特技数值此消彼涨，根据不同的比赛，改装不同性能的车，可以让比赛变得更加轻松。

 **Pure platinum**  白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

 **Finished an event**  铜杯

取得条件：完成任意一场比赛

奖杯说明：任意模式的比赛跑完即可，并不需要取得第一名。

 **Completed stage 1**  铜杯

取得条件：第一关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 2**  铜杯

取得条件：第二关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 3**  铜杯

取得条件：第三关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 4**  铜杯

取得条件：第四关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 5**  铜杯

取得条件：第五关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 6**  铜杯

取得条件：第六关的全部比赛都取得第一名



 **Completed stage 7**  铜杯

取得条件：第七关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 8**  铜杯

取得条件：第八关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 9**  铜杯

取得条件：第九关的全部比赛都取得第一名

 **Completed stage 10**  铜杯

取得条件：第十关的全部比赛都取得第一名

奖杯说明：注意每一关每场比赛都取得第一名的奖杯与"No messing"奖杯有冲突，想要减少拿奖杯的时间，请在"No messing"完成之后再挑战。

 **1 of a kind**  铜杯

取得条件：制造第一辆ATV

奖杯说明：开始游戏前一定要制造一辆ATV的，属于必得奖杯。连按□键或△键可以快速制造，为玩家节省时间。

 **Fully loaded**  铜杯

取得条件：解锁所有的ATV槽

奖杯说明：每通过一大关就会开启一个ATV槽，也就是可以多制造一辆赛车备用，通关自然可解开此奖杯。

 **Mechanic**  铜杯

取得条件：制造五辆使用不同引擎的ATV

奖杯说明：游戏中一共就只有五种引擎（ENGINE），自行调节即可。

 **Flawless lap**  铜杯

取得条件：在世界巡回模式的Race比赛中跑完一圈不摔倒

 **Flawless event**  铜杯

取得条件：在世界巡回模式中完成任意一场比赛不摔倒

奖杯说明：操作熟练之后，一圈或一场比赛不摔倒根本就不稀奇，如果要刻意取得这两个奖杯，那就开慢点，少做特技动作就行了。

 **Tricked out**  银杯

取得条件：在一场世界巡回模式的比赛中完成所有的普通特技

奖杯说明：有一定难度的奖杯，主要是普通特技的数量有48个之多，×键、○键、△键与八个方向组合就是24种，再加上L1或R1的追加动作就是48种。单独完成每个特技不难，但在一场比赛里要做全，对自己的记忆力是个考验。建议玩家按照一个事先确定好的顺序去完成这些特技，这样不容易记混。如果还不行，那就用纸笔把所有特技列个表，完成三五特技个之后就暂停，记录一下，这就叫"好记忆不如烂笔头"。

 **Specialised**  银杯

取得条件：在一场世界巡回模式的比赛中完成8个不同的高难特技

奖杯说明：高难特技就是在气槽上出现五星标志时，按L1+R1发动的华丽特技，八个方向对应8种，只是斜方向的高难特技要将世界巡回模式打过一半多才能开启。相比上一个奖杯，这个奖杯的难度要低一些，选择高台较多的赛道，失误少一些，完成8个动作实在不难。比如Ghost Creed赛道，过半之后会遇到连续3个大坡，光那里就能连做3个高难特技，跑3圈，这就9个了。

 **Freestyler**  银杯

取得条件：在一场Freesyle比赛中开三圈以上

奖杯说明：Freesyle比赛没有时间限定，但是有油量限制，开车时汽油会不断减少，只有做特技动作才能少量回复，但摔倒是会减去不少油的，做特技也有一定的风险。每隔一段时间，油量消耗的速度会上升，一般从第三圈开始，油量消耗的速度之快就像是油箱破了个洞一样，要想坚持到三圈以上，的确不容易。这里推荐的方法是在练习模式里挑战这一奖杯，因为练习模式里没有对手，也就不会有人和你抢道具了。玩家需要选用A级特技型赛车，并选择Ocotillo Wells赛道，这条赛道的长度比较短，能做特技的大小斜坡并不少，而且在道具分布方面，可以使油量消耗暂停的油箱数量比较多。游戏过程中要保守一些，不摔倒是大前提，有时可以少做一些特技，确保不失误，见到油箱就一定要加。尝试几次之后，相信就能突破三圈大关。

 **Triple flip**  银杯

取得条件：在一次跳跃中完成一个向后翻腾三周的特技

奖杯说明：向后翻腾的特技输入方法是在跳起后连推两下↓方向，之后就拉着↓不放，车子会进行缓慢的后翻动作。要想翻完三圈，那么就必须有足够的高度。目前只发现Sandy Mountain赛道开出不久后的超级大坡才有这样的高度，而且要以尽可能快的速度上坡，跳跃操作也要很精准，这样就能跳到极限高度。最速翻完三圈之后应该能勉强落地，操作上稍有不妥，那很可能就是个"倒栽葱"。在练习模式里多试几次吧。

 **Nice combo!**  铜杯

取得条件：一个连击取得5万分以上

 **Sick combo!**  银杯

取得条件：一个连击取得12.5万分以上

 **Killer combo!**  金杯

取得条件：一个连击取得25万分以上

奖杯说明：在Freesyle的比赛中，以一个连击取得很高的分数，这是制胜的关键，也是爽快感的来源。挑战高分的话，掌握赛道的特点非常重要，每个斜坡跳跃高度可以做什么难度的动作，可以做几个动作，落地之后能不能在连击有效时间内达到下一个起跳点，从而形成连击，这些都是玩家需要掌握的。计算一下，在基本得分1万多、10连击以上且取得2倍分数道具的情况下，就能达成25万的目标。做一个高难特技有7500分的基本分，只要连击衔接得当，并不是很难达成的，高手一个连击上百万也不在话下。玩家可以先从简单一点的赛道练起，比如Alto Vista一开始走中间那条分支，这里有多个小坡，每次跳跃都可形成2连击，又能积蓄氮气，而过不了多久又是一个大坡，用来做高难特技刚好，如果中间加到了得分2倍的道具，那么25万分就有希望了。

 **You're special!**  银杯

取得条件：完成游戏中所有的高难特技

奖杯说明：这里要说明一下，游戏中共有7名角色，他们用↑方向发动的高难特技是独有的，其他方向的特技有重复，但也不是所有人都一样。刷这个奖杯比较快的方法是在练习模式里先把每个人的独有特技做了，再选Ghost Creed之类的大坡多的赛道刷其他种类的特技，并不需要每人都做全，就能解开这一奖杯。

 **Pure perfection**  金杯

取得条件：世界巡回模式的所有比赛均取得第一名

奖杯说明：这个奖杯要在"No messing"完成之后再挑战，不然就需要删档了。

 **Grease monkey**  银杯

取得条件：在世界巡回模式中所有种类的引擎均取得过至少一次第一名

奖杯说明：游戏中共有五种引擎，在游戏初期就可以自己调整，打一场比赛，换一个引擎，很快就能取得这一奖杯。

 **Comeback kid**  银杯

取得条件：在世界巡回模式的Race比赛中，最后一圈处于第16位的情况之下最终取得第一名

奖杯说明：变态奖杯，没有掌握好方法的话几乎是不可能完成的任务。首先要明确一点，世界巡回模式的完成度越高，电脑的AI难度也就越高，也就是说，如果你在通关之后挑战这一奖杯，那么会难得不可思议。因此，最好的方法是删档重打（存档请备份好），就以第一关第一场比赛为突破口。具体方法是前两圈领先，并积累好氮气，在第三圈起点前停下等待身后的15辆车超过自己，之后就奋起直追吧。这里需要一些运气，第一名和最后一名之间不能相差得太多，最好能在15秒以内，这样的话追起来会容易一些，如果第一名自己摔倒了，那就是天助我也。多试几次吧，只要解决了这个奖杯，你也就离白金近了一大步。



Fresh air



银杯

取得条件：只使用新鲜的特技赢得一场Freestyle比赛

奖杯说明：所谓新鲜特技，就是指在三次之内不重复的普通特技，以及五次之内不重复的高难特技，高难特技中夹杂普通特技是不算的。重复特技的得分会减少三分之一，连续重复会减少三分之二，而且不记算连击数，氮气回复量也会减少。简单来讲，就是每次做特技时的标签都必须FRESH，不能是STALE，只要以这种状态赢得Freestyle比赛，就能取得这一奖杯。谨慎一点的话，要达成这个目标并不困难。



No messing



银杯

取得条件：只参加42场比赛就完成世界巡回模式

奖杯说明：变态奖杯，稍有不慎就要删档重打。每一关需要取得一定的得分方可开启下一个关卡，一场比赛第一名可得16分，最后一名得1分，每一关最少要打的比赛场次是2+2+3+3+4+4+4+5+6+6+7，刚好42场，这是打通世界巡回模式的极限场次。并不是每场比赛都要得第一名，凑够所需的积分也可晋级，但还是推荐能拿第一的就拿第一。比赛中如果没有取得理想的名次，那么千万不要按○键退回到菜单画面，要按□键重新开始比赛，或者在失误比较多的情况下直接在比赛中途暂停，之后选RESTART。在没有过终点前退出比赛，只要比赛选择画面上没有显示名次，那么也不会计算比赛场次。还有一点需要非常注意的地方，就是比赛过后能力强化部件的选择顺序，推荐顺序是轮胎、加速齿轮、氮气加速、操控和特技，如果没有在一开始选择前两项强化，那么在B级赛事的部分比赛中会出现怎么追也追不上对手的情况，很可能要遇到再次删档的窘境。其实话说回来，这个奖杯对于刚玩《完美机车》的人来说是比较苛刻的，因为本作与一般的赛车游戏区别很大，在还没上手的情况下就要场场比赛拿高名次甚至是第一，可能要花费不少的精力。而在通关之后，玩家的水平与熟练度已经提升到一定层次，再打比赛会觉得轻松不少，一般42场比赛五六个小时就能打完，大不了就当成二周目来玩，这样也许更省心一些。





Zero to hero



银杯

取得条件：在一场Race比赛开始30秒之内便取得做高难特技的机会

奖杯说明：这个奖杯通常在不知不觉中就能解开。如果通关后还是没有取得，那么就在练习模式里选择开始阶段做特技机会比较多的赛道，比如Teton Ridge赛道来刷，25秒左右完成要求应该不成问题。



You reckon?



铜杯

取得条件：在一场Sprint比赛中完成一个高难特技

奖杯说明：要在Sprint比赛完成高难特技一定要有足够的高度，Timber Falls赛道就有这样的大坡。剩下的问题是在5圈之内能不能蓄起足够的氮气。这个问题好解决，就是选没有圈数限制的练习模式，开慢一点稳一点，反正也没有对手干扰，总有蓄满氮气的机会。高难特技请选择角色独有特技，因为特技的持续时间更短，更容易成功。



Two time!



银杯

取得条件：在一次跳跃中完成两个高难特技

奖杯说明：曾困扰过很多玩家的变态奖杯，因为不能用常理去思考。刚才已经说过了，游戏中最高的坡在Sandy Mountain赛道，要完成这一奖杯，也要利用这个大坡，但问题是，就算是有这样的高度，要做完两个高难特技，时间上也是绝对不够的。难道这个奖杯是用来耍人的？当然不会，我们首先要拼装出一辆特技能力100的A级车，各部件中只要能加特技能力的都给它加上，特技满值不在话在，角色方面请选择女性选手SUZI（其他选手应该也可以，但个人认为SUZI的成功率高一些），之后就在练习模式的Freestyle比赛中不停地刷缆车大斜坡。特技100可以让车子的落地稳定性大大加强，而Freestyle比赛可确保第一次到大坡时就可以做高难特技。做特技时，先做一个持续时间短的独有特技，再做一个斜上方向的侧向翻滚特技，落地时第二个特技依然是做不完的，但是却有一定几率不翻车，只见车子在地面卡着，挣扎两三秒钟之后有可能落稳，也有可能翻车，但无论是哪种情况，都可以解锁这个奖杯。虽说空中可以进行一些微调，不过说白了就是正确的方法加上一点运气，多试几次，总会成功的。



Hang time



铜杯

取得条件：在一场比赛中腾空时间超过150秒并赢得比赛

奖杯说明：一般在不知不觉中就能解开这一奖杯。如果要刷的话，可以选Single Event模式，把比赛圈数调多一点就行了。



Learner driver



铜杯

取得条件：在线下模式的Sprint比赛中超过对手一圈

奖杯说明：这个奖杯我是在第一关的Sprint比赛中获得的，游戏初期电脑AI低，要实现超一圈的目标并不难，如果是在后期就很难的。玩家可以参照上一个奖杯，在Single Event模式中把比赛圈数调多后挑战。



No pain, no gain



铜杯

取得条件：摔倒十次以上并赢得比赛

奖杯说明：赢得什么样的比赛并没有规定，因此也可以用上面说的调圈数的方法来取得这一奖杯。比赛一开始就不停地故意摔倒，之后就慢慢追吧。另外，这个奖杯其实可以和"Comeback kid"一起拿，也就是在第一关的第一场比赛中先摔上十次，在第三圈前故意开最后一名，再追成第一名就行了。



Full speed ahead



铜杯

取得条件：比赛过程中一直踩着油门不放并最终赢得比赛

奖杯说明：不刹车、不摔倒、不放开R2键，最后取得第一名就能开启这一奖杯。可以制造一辆操控性能好的车，打Sprint比赛，小心一点别摔倒就行了，在游戏初期比较容易达成。



Show off



铜杯

取得条件：在一场Race或Sprint的比赛中获胜，并且每一次过终点时都抬起车头

奖杯说明：抬起车头的方法是在行驶过程中方向拉后，只要注意一下，每次过终点时都抬起车头行驶一段就行了。



Win online



铜杯

取得条件：第一次在在线比赛中获胜



5 in a row



金杯

取得条件：连续获得5场在线比赛的胜利

奖杯说明：在线奖杯最快的方法是找朋友一起刷。选Player Match的锦标赛（Championship）模式，参赛人数选2人，比赛设置为五场Freestyle比赛，之后给好友发邮件邀请其加入。配合的人不必操作，需要获胜的人上来做一个特技，之前两人就静等时间结束。连刷五场之后，就能拿下三个在线奖杯。



Underdog



银杯

取得条件：在在线比赛的Ranked Match中以D级车应战对手的A级车

奖杯说明：可以在拿到游戏之后就上线打一次Ranked Match，反正不需要赢，只要和A级车比一场就行了。如果想用D级车赢A级车，那也不是不可能，选Freestyle比赛，只要你的特技实力够强，一样可以击败A级车。



Online champ



银杯

取得条件：在在线比赛中取得一场锦标赛的胜利

奖杯说明：在找不到朋友刷奖杯的情况下，本作的在线奖杯依然不算太难。当然，前提是你有一定的实力。以我自身的经历来说吧，在Race比赛中，我不是拿第二，就是拿第三，很少有取得冠军的情况。可以在Freestyle比赛中，却能屡胜老外玩家，其实每场比赛平均也只是拿40万左右，这个得分并不高，但也能打出十几连胜了。Freestyle的高手的确有，得分超我一位数，但这样的玩家毕竟是少数，我只遇到过一个。只要你能把得分稳定在三五十万，要拿五连胜奖杯应该不成问题，可以造一辆特技100的车，增强稳定性。锦标赛奖杯我们可以耍点小手段，在Ranked Match中，你可以观察一下你的对手，如果其实力在你之下，你就把他加为好友，多加几个，之后把锦标赛设成三场，然后邀请他们加入，只要有一个人来，我们的目的就达到了。此时就算对手退出，比赛还是会进行下去，你的对手会变成电脑AI。赢下其中两场比赛，就能夺冠，奖杯也随之到手。

无名英雄	SCE/Sucker Punch		动作
PS3	inFAMOUS		中英文合版
	2009年5月26日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

inFAMOUS

虽说《无名英雄》算不上是神机独占游戏中的大热作品，但其优良的品质却在口耳相传中为更多的玩家所认识并认可。由 PS2 时代个性化作品“《狡狐大冒险》系列”的开发团队倾力打造的《无名英雄》，是其进入次世代以来的第一款作品，在续作大行其道的今天，这款原创作品展现出来了成熟的系统、舒适的操作手感、火爆的战斗、紧凑的节奏以及精彩的剧情，都足矣让尝试者获得意外的惊喜，而且中文版也让国内玩家不会错过极富深度的故事情节。尽管这款“超能力版 GTA”因其实验性和探索性还达不到十全十美的地步，同时一些翻译上的小 BUG 也造成了部分玩家的困扰，但游戏的整体体验是出色的，仅凭这一点，《无名英雄》便不会真的成为“无名英雄”，它会被喜欢它的玩家所铭记。

通关时间：完美（取得白金奖杯）大约需要 40 小时

文 胜负师　美编 NINA、anubis

《无名英雄》的基本玩法是在广阔的城市中自由移动探索，完成数量众多、种类丰富的各色任务。游戏结合了平台跳跃、动作射击等多种元素，操作模式易于上手，而菜单和地图显示也非常简单明了，游戏甚至没有标题画面一说。而业力做为游戏中的关键系统，让玩家在善恶间抉择，为游戏深刻的主题起到了推波助澜的作用，而且还会对游戏产生多方面的影响，值得特别关注。

基本系统

操作方法

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
左摇杆按下	雷达脉冲
右摇杆	视点移动
右摇杆按下	准星换到另一侧
十字键↑按住	精准模式
十字键↓	闪电风暴
十字键←	业力超载
△键	动作键
○键	翻滚／落下／掩体动作
×键	跳跃
□键	电崩拳
L1 键按住	瞄准状态
L2 键按住	吸收电力
R1 键按住	锁定状态
R2 键按住	电磁护壁
START 键	游戏菜单
SELECT 键	查看地图

瞄准状态操作（按住L1键）

键位	功能
十字键↑按住	精准模式
右摇杆按下	准星换到另一侧
R1 键	闪光箭
R2 键按住	超载爆／弧形闪电
△键	万电槌
○键	翻滚／落下／掩体动作
×键	冲击波
□键	冲击手榴弹

锁定状态操作（按住R1键）

键位	功能
△键按住	脉冲治疗
○键	弧形监狱
□键	能量移转

注：以上部分操作在游戏一开始并不具备，需随游戏流程的不断推进，学习到各种技能之后才会逐步开放。与技能相关的操作请参看“能力详解”部分。

游戏菜单

超能力

进入“超能力”选项，可以查看各种能力的取得情况，并可以耗费 XP 对能力进行升级。同时各项超能力升级后的效果会有文字和影像说明，比较直观。

操作

查看操作方法，按 L1 键或 R1 键还能看到瞄准状态和锁定状态两种模式下的操作情况。但游戏中只有一套操作键位，玩家不能对键位操作进行自定义。

选项

即一般游戏的 OPTION 设定，可设定的项目包括横向、纵向镜头的移动方式（一般或相反），调节镜头移动速度，在“置顶显示”中可将体力槽、业力槽和雷达调成透明状态，还有开关字幕和难度调节选项。需要注意的是，游戏中的难度分为简单、中等、困难 3 个级别，是可以随时调节的。



观看影片

游戏中的剧情动画是以电子漫画的形式来表现的，纯正的美式漫画风格有独特的艺术感。凡是已经经历过的剧情动画都可以在这里重复观看。正义路线和邪恶路线中有一些动画会有所不同。

秘密讯号

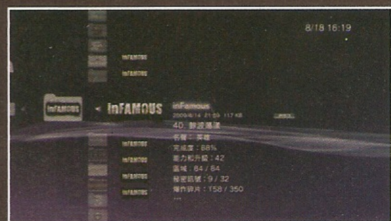
这是游戏中的一项收集要素，在卫星天线处找到关键角色约翰留下的秘密讯号之后，可以在这个选项中进行查看。在这些秘密讯号中可以获得不少与剧情相关的信息，另外秘密讯号的收集还关系到几个奖杯。

保存资料

其中有“保存游戏”（手动存档）、“载入游戏”（读取存档）、“开始新冒险”（重新开始）三个选项。本作的存档采用自动形式，但也可以进行手动存档，建议玩家每进行一段流程后就进行手动存档。

TIPS 存档资料解读

在查看存档时，我们可以看到一排的数据，这其中包括了游戏完成度的各种统计。第一行为目前到达的故事任务名称；第二行为存档时间及存档大小；第三行为业力等级；第四行为游戏的整体完成度，包括所有其他统计项目的完成比率；第五行为能力和已升级能力的数量；第七行的区域其实就是支线任务的完成情况，共计 84 个；第八行是秘密讯号的收集情况，共计 32 个；第九行是爆炸碎片的收集情况，共计 350 块；第十行为绝招的完成情况，共计 21 招。全部达到 100% 当然就是我们的目标了！



本攻略页面下方小条中的名人名言会在游戏的读盘画面中随机出现，这些与善恶、人性相关的名人名言令游戏的主题更为深刻。

地图与雷达

因为《无名英雄》的城市场景巨大，因此地图与雷达具有非常重要的指示作用，对于玩家来说，SELECT 键和 L3 键（按下左摇杆）会经常用到。尽快熟悉各种地图与雷达的相关标识，也可以加快游戏上手的速度。在对地图与雷达标识进行解说的过程中，还会涉及到游戏中的一些基本系统，请读者留意。



主角柯尔

柯尔在地图或雷达中以一个白色的空心三角形来表示，三角形的尖端表示柯尔面朝的方向，以此来判断主角是否是向目标方向移动的。

故事任务

中间有一个感叹号的蓝色空心圈表示故事任务（主线），接触任务所在点就会直接引发故事情节，开始任务。但中途可以选择放弃任务，退回到任务引发位置的旁边。

支线任务

中间有一个感叹号的黄色空心圈表示支线任务，（正义支线任务中间为蓝色，邪恶支线任务中间为红色）接触任务所在点或任务委托人之后确定接受才会开始任务。任务过程中同样可以选择放弃任务。另外，如果在接受任务之前，委托人被柯尔或是敌人打倒，那么这个任务就会暂时消失，需要画面转换或是等一段时间后才会再次出现。

敌人

敌人以红色的实心方块或三角形来表示。在地图上只会标出战车这种大型敌人的位置，而且还要与之接近后才会显现。因此判断敌人的位置主要还是靠雷达。注意，方块表示敌人与柯尔处于一个水平面，而三角表示敌人与柯尔处于不同的高度。

电力来源

电力来源以蓝色闪电标志来表示，这是只会出现在雷达上的标识，而且需要按下 L3 键，才会有短暂的显示。电力对于柯尔来说非常重要，不仅相当于药弹，在受伤时吸收电力可以加快体力回复。接近带有电力的物品按住 L2 键就可以吸收电力了。

搜寻区域

在一些与搜寻相关的任务中，地图上会出现一个土黄色的圈，这表示需要寻找的目标就在这个圈的范围之内，根据提示的范围寻找即可。

医疗诊所

医疗诊所的位置在地图上以一个红色实心圈来表示，其作用类似于复活点，在没有接收任务时被打倒就会在最近的医疗诊所复活。游戏中共有 12 个医疗诊所，但一开始并不会全部开放，需要完成医生委托的任务才会开放。读取存档后出现的位置也是在诊所。

爆炸碎片

游戏中的收集要素，总共有 350 个。按下 L3 键后，在雷达上出现的蓝色小圈就是碎片的位置，但和电力来源一样，只会暂时显示，而且打开大地图时是看不到碎片提示的。注意，在完成任务后取得的奖励碎片不算在收集的范围之内。

秘密讯号

刚才已经提到，秘密讯号在游戏中总共有 32 个，这个收集要素同样不会在大地图上显示，在雷达上的提示方式也比较特别，会以灰色的弧形在雷达边缘表示讯号来自什么方向。越接近信号，弧形就越小，这样就能很容易找到藏匿讯号的卫星天线在哪里了。不过有一点需要注意，在



停电区无法接收到提示信号，就算找到了卫星天线也无法取得秘密讯号，一定要恢复电力以后才能收集。

定位点

地图上的定位点分别以紫色、黄色、青色的小圈来表示。紫色定位点需要在地图画面上按 × 键后自行制定，进入地图后再按一次就能取消定位点，跑到位时，定位点也会自行消失。黄色和青色定位点为任务中需要跑到的特定地点或是目标的所在位置，是非常重要的提示标记。在雷达上也会显示定位点的方位。了解定位点的作用之后，一般不会出现迷失方向的情况。

TIPS 爆炸碎片的作用

爆炸碎片收集除了有相关的奖杯，其主要作用是增加柯尔的能量上限。柯尔的能量上限初始值为 12 格，在取得 5、20、40、60、90、120、155、190、230、270、310、350 个碎片时，能量上限均会增加 1 格，最大为 24 格。除了在城市中收集的碎片，在任务中获得的也会计算在内升级所需的数量之内。也就是说，就算找不齐 350 个碎片，也依然可以将能量提升至最大值。



善恶业力

业力系统是《无名英雄》中的一个核心系统。在游戏世界中，柯尔需要面临很多选择，如果在乱世中遵循正义、公理、道德，守护弱者、积德行善，那么就会增加正面业力；如果自私自利，专横跋扈，不管他人的死活，为达目的不择手段，那么这些恶行就会增加负面业力。一直发展正面业力可称之为“正义路线”，一直发展负面业力可称之为“邪恶路线”，只有将两条路线各完成一次，才能获得完整的游戏体验。

业力影响的内容

受业力影响的内容有很多，首先是部分关



键剧情和结局都会有很大的不同；其次是正义路线的柯尔样子比较阳光，平易近人，而邪恶路线的柯尔就比较狰狞，身上会出现一些黑色的雷电纹身，一看就是奸诈之辈；正义状态的柯尔放出的电流颜色为蓝色，邪恶状态为红色，而且正面与负面业力对应的超能力在性能上会有明显区别，各具特色，在“能力详解”部分会具体说明。值得注意的是，在正面业力值较高时，行人会对你做出积极的反应，比如帮你拍照、为你指路，甚至是帮助你殴打你的敌人；但如果是在负面业力值很高的情况下，行人们会表现得很愤怒，他们会向你丢石块，胆子大

的还会直接冲上来给你两拳，虽然伤害不大，但在你陷入苦战的时候，也能起到落井下石的作用。

影响业力变化的因素

能量槽的左侧有一个圆环，用于显示当前业力值与业力等级，上半个圆环表示正面业力，其等级从低到高被分为守护者、冠军、英雄3个等级，而下半部分为负面业力，被分为暴徒、非法之徒、恶名昭彰3个等级。

影响业力值变化的因素很多，但各种因素所造成的业力变化是无法超过其上限值的。随着流程推进，业力的上限值就会增加，具体请参看“业力上限变化一览”。

玩家治疗受伤的路人，用弧形监狱活捉敌人等行为会增加少量的正面业力值；殴打路人、使用能量移转、杀害已经被活捉的敌人等行为会少量增加负面业力值。对业力值造成大幅影响的因素，是一些特定任务和事件中的“业力时刻”，玩家选择善行会大幅增加正面业力值，选择恶行负面业力值就会明显增加。故事任务中的“业力时刻”会增加50点的业力值，分支任务为12点，遇到被吊起的男子，你的选择也会影响50点的业力值。不过在业力达到上限时，就不会再增加了。

在正义状态干坏事，或是在邪恶状态行善，业力值会向反方向发展，业力等级也是可以下降的。因为业力等级与技能、剧情、奖杯等要素均有密不可分的关系，因此建议玩家专心发展一种业力，等正邪两条路线都完成之后，玩家可以在三周目再尝试亦正亦邪的状态。

业力上限变化一览

故事任务名称	增加额度	业力上限
2. 第一印象	100	100
3. 逃亡	50	150
5. 鲜血之路	25	175
9. 心理游戏	50	225
12. 救援	25	250
13. 报应显露之时	50	300
16. 和崔许取得联系	35	335
17. 和莎夏共度晚餐	65	400
19. 札克的需求	75	475
23. 标准协议	325	800

业力等级

业力值	0～200	201～500	501～800
正义路线	守护者	冠军	英雄
邪恶路线	暴徒	非法之徒	恶名昭彰

TIPS 正义、邪恶与中立

游戏中的行为并不是简单的“非善即恶”，正义行为获得经验值时，其提示文字的颜色为蓝色，而邪恶行为获得的经验值的提示文字就是红色。如果字的颜色为灰色，那么就可以理解为中立行为，比如说收集爆炸碎片、完成一般的支线任务、给失去战斗力的敌人补上致命一击就都属于中立行为，不会对业力值造成影响。比较有意思的是，在正义状态消灭敌人属于正义行为，会增加正面业力，到了邪恶状态就变成中立行为了。可能是因为在战斗中误伤群众的情况比较多，为平衡正面业力的提升难度而进行了这样的设定。





能力详解

柯尔在爆炸中因祸得福，习得了“驭电之术”，可以把电玩得滴溜儿转。但同时，他失去了游泳的能力，掉进海里会直接挂掉，而在水池、下水道这样的浅水区，体力会不断下降。好在柯尔的自我恢复能力很强，受到伤害之后画面会变为黑白，但只要一段时间不再受伤，过一会儿就会复原，而在受伤时吸收电力，可以加快恢复的速度。另外，带电体质给柯尔造成的另一个麻烦是不能开车，一开车车子就炸，所以这游戏与《GTA》还是有很大区别的。柯尔的能力均与电有关，攻击、防御、移动，作用各有不同，而且善恶状不同，会造成攻击能力方面的明显不同，接下来就会为大家详细介绍各项能力的属性与特点。

中立能力

中立能力是指不受业力影响便能习得的能力，这种能力在升级的时候也仅需要获得一定数量的经验值即可，对于业力等级的高低没有具体的要求。其中有不少能力并不是用来攻击的，移动、防御、辅助，类型丰富。

雷鸣攻击

等级	消费 XP	攻击力	追加效果	操作指令
不升级	–	50～240	–	在空中按□键
LEVEL 1	800	75～360	增加爆炸的范围	
LEVEL 2	1300	75～360	在中心产生电磁暴风，让人或目标触电以追加伤害	
LEVEL 3	3200	75～360	增加电磁暴风的威力和半径	

“雷鸣攻击”是一种不需要消耗能量的攻击技能，只有在空中才能使用，但攻击对象却是地面上的目标。其特点是攻击力和攻击范围与发动的高度成正比，从数十米的高楼上，用“雷鸣攻击”一跃而下，那种魄力与爽快感真是让人难忘。但同时，雷鸣攻击只有一次判定，在低空使用的威力又实在太小，所以并不能做为主力技来使用，不必优先升级。走正义路线的朋友如果怕这一招伤及路人而降低正面业力值，就请尽量减少在高空使用的情况。[小技巧：雷鸣攻击是可以中途取消的，只要在落地前按R1键使用“静电飞行”就行了。]



减轻伤害

等级	消费 XP	追加效果
LEVEL 1	600	减少自身 10% 的伤害
LEVEL 2	1800	减少自身 20% 的伤害
LEVEL 3	2600	减少自身 30% 的伤害

游戏中为数不多的背动技能，习得后立即见效。“减轻伤害”的实用性还是很高的，特别是减少 30% 伤害之后，柯尔明显扛打了很多，在困难难度特别有用，是需要优先升级的能力。

电崩

等级	消费 XP	攻击力	操作指令
不升级	—	100	在地面按□键
LEVEL 1	600	150	
LEVEL 2	1000	200	
LEVEL 3	1500	250	



“电崩”其实就是基础的格斗技能，只是攻击时拳脚会带电，连续按□键会使出组合攻击。电崩的攻击力不大，打击距离也很近，对于这样一款战斗以动作射击为主轴的游戏来说，格斗技只能做为辅助的招式来使用，因此在升级方面可以先缓一步。

吸收能量

等级	消费 XP	追加效果	操作指令
LEVEL 1	800	提升吸收电力的速度	接近电源物体后按住 L2 键
LEVEL 2	1400	在电线或铁轨上滑行时自动充电	
LEVEL 3	2000	业力超载	

能量吸收对于柯尔来说具有弹药补充的作用，而且受伤时又能加快体力恢复的速度，是非常重要的技能，因此优先升一次级提升吸力速度很有必要，特别是在困难难度。而第二级能力有点鸡肋，可在有富余的XP时再升级。至于第三级的“业力超载”需要业力达到“英雄”或“恶名昭彰”等级后才能购买，作用是短时间内电力无限，并不是游戏中所描述的“所向无敌”，因为“业力超载”发动后依然会受伤，防御力也不会增加，使用时业力必须为全满状态，按十字键的←方向发动，使用后业力会减少 100 点左右，下次使用还需要再将业力值加满，实用性非常有限，同样不必第一时间进行升级。



电磁护壁

等级	消费 XP	解锁时机	追加效果	操作指令
LEVEL 1	1600	故事任务：30. 隧道中的光亮	每抵挡一次攻击会回复 0.2 格能量	在非瞄准状态按住 L2 键
LEVEL 2	3000		护壁的面积增加	

利于磁场形成盾牌的能力，可以抵挡来自视角方向的攻击，而且永远是针对视角方向的，利用右摇杆可以调整防御方向。“电磁护壁”可以在攀爬、跳跃、滑行、电磁飞行、“雷鸣攻击”等情况下使用，但一进入瞄准状态就会立即取消，其最主要的局限性在于只能防御威力不大的机枪攻击，直接攻击、重型武器和爆炸类的攻击方式都无法防御，在近距离时，霰弹枪也属于不能防御的武器种类。因为有更安全的掩体可以利用，盾牌在实战中的作用并不明显，不必急于升级。



脉冲治疗

解锁时机	操作指令
故事任务：5. 鲜血之路	接近目标后按住 R1 键再按住△键

能够使用“脉冲治疗”的对象仅为帝国市的普通居民，在他们受伤倒地但没有死亡的情况下，可以接近后对其进行治疗。实施治疗可以增加正面业力值，并可以获得 3 点（困难难度为 2 点）经验值。不过对同一个路人反复治疗是无论连续获得正面业力和经验值的。“脉冲治疗”在正义路线可以积极使用。



能量移转

解锁时机	操作指令
故事任务：5. 鲜血之路	接近目标后按住 R1 键连按□键

这一技能是为邪恶路线量身定制的，其作用类似于吸血，被吸者的生命能量会让柯尔的电能和体力完全恢复，而且对象可以是被打倒在地的敌人，也可以是受伤的路人。对仅倒地，还没有失去战斗力的敌人使用能量移转可以一击必杀，而在紧要关头，随便打倒一个路人，然后使用“能量移转”救急的战术也非常实用。只是使用这一招时只会得到 1 点经验值，且增加负面业力，因此在正义路线是不推荐使用的。



弧形监禁

解锁时机	操作指令
故事任务：5. 鲜血之路	接近目标后按住 R1 键按○键

用于活捉敌人的技能，对仅倒地未失去战斗力的敌人使用，也有一击必杀的效果。活捉敌人可以增加正面业力，并取得 1 点经验值，因此适合在正义路线使用。这一招也可以对受伤的路人使用，会增加负面业力，但不会取得经验值。另外，被活捉的敌人依然可以杀死，处决被活捉的敌人增加负面业力，并获得 1 点经验值。



精准模式

解锁时机	攻击力	操作指令
故事任务：15. 毫无防备	同闪光箭	按住十字键的↑方向

“精准模式”的效果相当于是“子弹时间”外加狙击枪，发动“精准模式”后，时间流动会变慢，画面会放大，更便于精确地进行瞄准。但同时，发动精准模式时能量会慢慢减少，每一次射击会减少 4 格能量，消耗比较大，攻击力也只相当于一般的“闪光箭”，因此不能连续使用，而射击时最好能瞄准敌人的头部，可使单发攻击力大幅提升。



闪电风暴

解锁时机	攻击力	操作指令
故事任务：35. 复仇	1000	按住十字键↓

这是游戏中最后获得的超强能力，召唤空中落雷进行直线范围攻击，攻击力大得惊人，一般敌人都是一击死，而且可以利用六轴手柄的左右晃动来控制落雷的移动方向。按住十字键时间越久，落雷移动的距离越远，当然消耗的能量也就越多。虽然是游戏后期才获得的能力，但“闪电风暴”的实用性并不低，在最后几个任务中表现十分抢眼。缺点在于当柯尔的头顶有东西遮挡时，就无法使用这一招，因此在空旷的地方更能发挥其威力。

正义能力

正义能力必须在业力为正面状态时才能使用，其能力升级除了需要一定量的 XP，还要满足业力等级的需要。正义能力的特点是以守为攻，附加的辅助效果比较多，往往在持久战中会有更稳定的表现。

闪光箭（善）

等级	消费 XP	攻击力	爆头伤害	追加效果	操作指令
不升级	–	100	300	–	按住 L1 键再按 R1 键
LEVEL 1（守护者等级）	400	100	450	打倒一个敌人回复半格能量	
LEVEL 2（冠军等级）	2900	150	600	命中敌人头部后电击会扩散对附近敌人造成伤害	
LEVEL 3（英雄等级）	12000	200	800	打倒一个敌人回复 1 格能量，爆头时回复 1/8 的体力	

“闪光箭”是游戏中最常规的攻击技能，相当于一般动作射击游戏里的手枪或步枪。“闪光箭”不会消耗能量，可以无限制地使用，R1 键



按得快，射速也会很快。

正义“闪光箭”的攻击力偏低，但在升级后具有打倒敌人后回复能量的效果，第 2 级变相提高了“闪光箭”的攻击力，而第 3 级的体力回复效果能使柯尔在混战中的存活率有不小的提高，堪称攻防一体的强力技能。只是要达到英雄等级，而且消费的 XP 量也比较多，升级时可量力而行。

TIPS 闪光箭充电法

具有电力的物体能量会被吸干，如果身边一时找不到电力来源，可以用“闪电箭”给物体充电，然后再吸收电能，“闪电箭”不耗费电能，而带电物体可以反复利用。不过这一方法在停电区无效，此时可对着垃圾箱或是人类（包括敌人和路人）的尸体连续使用闪电箭，然后快速吸收，同样可以起到回复电能的效果。这一技巧非常实用，而且也很容易掌握。



冲击波（善）

等级	消费 XP	攻击力	追加效果	操作指令
不升级	–	100	–	按住 L1 键再按 × 键
LEVEL 1（守护者等级）	800	100	近距离命中敌人可令其下落速度减慢	
LEVEL 2（冠军等级）	1200	100	增加冲击波的推力	
LEVEL 3（英雄等级）	2800	100	增加冲击波的范围和推力	

“冲击波”的效果是将敌人或物体推开，与目标的距离越近，推力也就越大，每次使用只会消耗一格能量。在近距离时，“冲击波”可以



将重量不大的人或物品吹上天。“冲击波”在升级之后不会提升攻击力，而且其攻击力非常低，很难对敌人造成较大的伤害，但做为辅助手段有着不小的作用。正义“冲击波”升级后的最大特点是在距近离命中敌人时，敌人会浮空，而且下落速度会非常慢，便于玩家将其在空中击杀。后两级在游戏初期的作用不算太大，不必过早消耗 XP 为其升级。

超载爆

等级	攻击力	蓄力时间	解锁条件	操作指令
LEVEL 1	300	2 秒	完成 5 个正义支线任务	按住 L1 键再按住 R2 键蓄力，完成蓄力后放开 R2 键
LEVEL 2	600	2 秒	完成 10 个正义支线任务	
LEVEL 3	800	1.5 秒	完成 15 个正义支线任务	

这是正义路线独有的技能，是一种单发的蓄力攻击。由于其升级只和完成的正义支线任务数量有关，不耗费经验值，所以只要满足条件后就可以马上习得。不过这一招的准备时间长，攻击频率很低，攻击力也不高，因此实用性大打折扣。“超载爆”的优点在于射程比一般的“闪光箭”要远得多，基本上看得到的目标就能打到，因此，像普通射程外的敌人或是装有机枪的卡车，都可以在敌人的射程之外用“超载爆”磨死，这是这一招在游戏在最有实



用价值的地方。

冲击手榴弹（善）

等级	消费 XP	攻击力	追加效果	解锁时机	操作指令
不升级	–	400	–	故事任务：8. 高地	按住 L1 键再按□键
LEVEL 1（守护者等级）	800	·400	增加敌人的倒地时间		
LEVEL 2（冠军等级）	1900	600	增加爆炸的范围		
LEVEL 3（英雄等级）	5500	1000	自动活捉失去战斗力的敌人		



将电能压缩成一团扔出去后发生爆炸的技能，相当于射击游戏中的手榴弹，每扔出一颗要消耗两格能量。正义“冲击手榴弹”是正义路线中的强力实用攻击手段，相比邪恶手榴弹的多点分散爆炸，正义手榴弹虽然只有单次判定，伤害值总计要低一些，但在升级之后，其威力和范围都会得到明显的提升，英雄等级时，连扔几颗，足可在瞬间轰杀多个敌人，消耗也不大，是中距离战时的杀手锏。不过，因为正义手榴弹单发攻击力过高，要小心把自己炸到，那很可能是一击死。这么一来，手榴弹反倒成了相当快捷的自杀手段。

万雷槌（善）

等级	消费 XP	攻击力	追加效果	解锁时机	操作指令
不升级	–	400	–	故事任务：22. 扮演英雄	按住 L1 键再按△键
LEVEL 1（守护者等级）	800	400	可对火箭弹进行导向		
LEVEL 2（冠军等级）	2500	400	被炸飞的敌人长时间浮在空中		
LEVEL 3（英雄等级）	5300	400	增加火箭弹的爆炸半径		

这其实是一种相当于火箭筒的攻击方式，只是威力方面没有一般射击游戏中的火箭筒那么夸张。每发射一发火箭弹会消耗两格能量，其射程要远于“闪光箭”，但准确度方面会有少许误差，爆炸范围对此会有一些弥补。正义“万雷槌”在升级之后不会提升攻击力，杀伤力不足是其最大的缺点，不过好在升过一级之后，在发射火箭弹后立即使用“闪光箭”指向别处射击，那么火箭弹就会飞往你所导向的位置，提升了准度，达到了追踪的效果。而冠军等级的“万雷槌”有很强的辅助效果，虽然攻击力不足以对体力较高的敌人一击必杀，但是把敌人炸飞并浮在空中，可以让敌人一时失去攻击能力，同时也方便在空中射杀。但总体来说，只适合做为远距离攻击手段，中距离时有手榴弹就足够了。



 你无法诋毁人性，他远比修饰他的辞藻更糟。——司布真

邪恶能力

邪恶能力必须在业力为负面状态时才能使用，其能力升级除了需要耗费一定的XP，还要满足特定的业力等级。邪恶能力的特点攻击力大，爆发力强，敌我不分、肆无忌惮的杀伤力倒也十分符合邪恶的风格与气质。

闪光箭（恶）

等级	消费 XP	攻击力	爆头伤害	追加效果	操作指令
不升级	–	100	300	–	按住 L1 键再按 R1 键
LEVEL 1（暴徒等级）	400	125	450	命中敌人时有33%的几率引发爆炸波及附近的目标	
LEVEL 2（无法之徒等级）	2900	200	600	增加电流爆炸的范围	
LEVEL 3（恶名昭彰等级）	12000	275	800	命中敌人头部时100%引发电流爆炸	

邪恶"闪光箭"升级之后的基础攻击力比正义要高出不少，但命中头部时伤害相同。

其攻击性在升级之后表现更为突出，三分之一的电流爆炸几率还是比较高的，爆炸的威力不算太大，但波及面广，持续时间内给附近的敌人造成伤害，同时也可以令敌人产生硬直，便于对其再次展开攻击。第三级消耗的经验值过多，而爆头必然引发爆炸的效果一般，因此不必急于升级。

冲击波（恶）

等级	消费 XP	攻击力	追加效果	操作指令
不升级	–	100	–	按住 L1 键再按 × 键
LEVEL 1（暴徒等级）	800	100	在导电物和敌人之间形成电流爆炸	
LEVEL 2（无法之徒等级）	1800	100	增加冲击波的推力和范围	
LEVEL 3（恶名昭彰等级）	3300	100	引爆被冲击波击中的汽车	



邪恶"冲击波"的攻击力与正义一样，都只固定在100，威力很低，而且不具有正义"冲击波"那种让敌人长时间浮空的附加效果，只是以人与物体之间产生的电流变相增加伤害。不过最高等级的炸汽车的能力却是极具杀伤力的，在街头大战时推两辆汽车过去引发爆炸，可有效压制接近的敌人。在经验值允许的情况下，可以考虑较早升级。

弧形闪电

等级	攻击力	追加效果	解锁条件	操作指令
LEVEL 1	每秒 150	只能锁定两个目标	完成 5 个邪恶支线任务	按住 L1 键再按住 R2 键蓄力
LEVEL 2	每秒 300	可锁定的数量没有限制	完成 10 个邪恶支线任务	
LEVEL 3	每秒 300	攻击倒地的敌人会引发爆炸	完成 15 个邪恶支线任务	

这是邪恶状态独有的能力，但和正义独有能力"超载爆"相比鸡肋程度更高。"弧形闪电"是一种近距离多点锁定后对锁定目标进行连续打击的攻击方式，但与它每秒一格能量的消耗速度相比，最高每秒300的伤害输出实在太小了，还不如用什么都不费的"闪电箭"。而第二级的所谓无限锁定点也仅限正前方大约60度角内的目标，距离还不能太远，局限性很大。在战斗中基本没有使用的必要。



冲击手榴弹（恶）

等级	消费 XP	攻击力	追加效果	解锁时机	操作指令
不升级	–	400	–	故事任务：8. 高地	按住 L1 键再按 □键
LEVEL 1（暴徒等级）	800	400+2×100	增加两颗迷你手榴弹		
LEVEL 2（无法之徒等级）	1900	400+2×100+2×200	增加四颗迷你手榴弹		
LEVEL 3（恶名昭彰等级）	4600	400+2×100+4×200	增加六颗迷你手榴弹		

邪恶手榴弹每次升级之后都会追加两颗迷你手榴弹，最多一次丢出七颗，但消耗的能量与丢一颗时相同，丢一下就散落一地，很有意思。主手榴弹的攻击力不变，迷你手榴弹分为攻击力100和200两种，威力的总和最大可达1400，大于正义手榴弹最高1000的攻击力，但从实战角度来说，邪恶手榴弹的攻击力太分散了，将敌人炸飞后就很难保证能对其造成集中伤害了，整体性能显然比不上正义手榴弹。



万雷槌（恶）

等级	消费 XP	攻击力	追加效果	解锁时机	操作指令
不升级	–	400	–	故事任务：22. 扮演英雄	按住 L1 键再按△键
LEVEL 1（暴徒等级）	800	400+2×100	增加两颗迷你火箭弹		
LEVEL 2（无法之徒等级）	2500	400+4×100	增加四颗迷你火箭弹		
LEVEL 3（恶名昭彰等级）	5300	400+6×100	增加六颗迷你火箭弹		

与邪恶手榴弹一样，邪恶"万雷槌"升级后同样是增加一次发射的火箭弹数量，比起只加特效不加威力的正义"万雷槌"，邪恶方的伤害输出在这一技能上优势明显。主火箭弹与迷你火箭弹之间不是很分散，而且和手榴弹一样，迷你火箭弹接触敌人后会粘在敌人身上爆炸时间不一，这样就可以看到被炸飞的敌人在空中像放礼花一样越炸越高，算是一种变相的长时间浮空效果。中远距离战时，"万雷槌"是邪恶路线的主力攻击技能，尽快升级不会吃亏。

奖杯攻略

《无名英雄》的奖杯难度不算太高，正常情况下，通关两次，外加在一些收集要素上花些时间后就能取得白金奖杯。剧情奖杯、累计型奖杯大部分都可以顺其自然地取得，在了解方法之后更能事半功倍，需要注意的是开始新游戏后累计数值会清零，因此要在同一遍游戏中取得。少量相对麻烦的奖杯会成为白金路上的障碍，同时，因为蹩脚的翻译问题，中文版奖杯描述有几个是错误的，这也成为了障碍之一。以下奖杯条件会采用更直观的描述，再配以心得，相信只要各位玩家稍加努力，就能以在享受精彩游戏体验的同时将全奖杯收入囊中。

拥有巨人般的力量是件美事，但像巨人般施展能力则是专横。——莎士比亚



inFamous 白金奖杯
白金

取得条件： 取得除此之外的所有奖杯



好人达成
银杯

取得条件： 在“英雄”状态下完成游戏

奖杯说明： 走正义路线通关一次即可。



邪恶达成
银杯

取得条件： 在“恶名昭彰”状态下完成游戏

奖杯说明： 走邪恶路线通关一次即可。



完成困难模式
金杯

取得条件： 在不调整难度的情况下，以困难模式完成游戏

奖杯说明： 因为游戏的难度可在游戏过程中随时调整，因此想要取得这个奖杯，就请在开始新游戏之后就把难度调成“困难”，并且直到通关都不要进行调整。



社区组织者
银杯

取得条件： 完成霓虹区内的所有任务

奖杯说明： 请参看支线任务部分，将霓虹区的任务一一完成即可。



城市领导者
银杯

取得条件： 完成瓦连区所有任务

奖杯说明： 请参看支线任务部分，将瓦连区的任务一一完成即可。



城市设计师
银杯

取得条件： 完成旧城区内的所有任务

奖杯说明： 请参看支线任务部分，将旧城区的任务一一完成即可。







表面功夫
铜杯

取得条件： 收集霓虹区内的所有秘密讯号

奖杯说明： 霓虹区共有 13 个秘密讯号，除利用雷达显示的方位，还可参看“秘密讯号”地图来寻找。



进入虎穴
铜杯

取得条件： 收集闹区内的所有秘密讯号

奖杯说明： 闹区共有 14 个秘密讯号，除利用雷达显示的方位，还可参看“秘密讯号”地图来寻找。



身手矫健
铜杯

取得条件： 收集旧城区内的所有秘密讯号

奖杯说明： 霓虹区共有 5 个秘密讯号，除利用雷达显示的方位，还可参看“秘密讯号”地图来寻找。



新进地质学者
铜杯

取得条件： 取得 25% 的爆炸碎片



矿物俱乐部成员
铜杯

取得条件： 取得 50% 的爆炸碎片

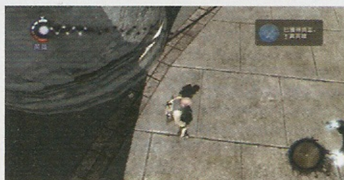


矿石猎人
铜杯

取得条件： 取得全部 350 块爆炸碎片

奖杯说明： 这个奖杯可能会对玩家造成困扰，毕竟 350 块碎片听着就很吓人。不过，因为按下左摇杆的 L3 键可以在雷达中显示碎片的位置，因此如果玩家有经常按 L3 的习惯，且看到蓝色点就去拿碎片，那么通关时顶多也就有 10 块左右的碎片没收到，上面两个奖杯自然也就拿到了。此时建议玩家从每个岛的海边开始找起，因为一些在海边的碎片提示颜色与海水颜色接近，容易遗漏。之后再向里收网，分小区寻找，顺利的话，一个多小时就能完成地毯式搜查。另外，最好记一下你在每个岛上取得的碎片数量，这样有利于在最后阶段缩小包围圈。（霓虹区共有碎片 146 块，闹区有 137 块，旧城区为 67 块）









频繁的飞行者
铜杯

取得条件： 使用“静电飞行”累计达到 5 公里

奖杯说明： 因为静电飞行比普通行走更快捷方便，因此在习得静电飞行后便可积累使用，这个奖杯便会自然而然地取得。



好脚力
铜杯

取得条件： 在铁轨上滑行累计达到 25 公里

奖杯说明： 25 公里的距离比想像中要长，没什么捷径，就是在铁轨上不停的滑，如果想省点儿力气，就在滑行时把手柄放在一边，干点儿别的去。但每隔几分钟要看一下，如果被火车撞了，就再上铁轨继续滑。这个奖杯建议在通关之后再去拿。



电力游民
铜杯

取得条件： 站在列车顶上累计行进 2 公里

奖杯说明： 2 公里的距离很短，在完成三个列车相关任务的过程中就能取得这个奖杯。



邪恶的核心
银杯

取得条件： 所有的邪恶超能力均升至最高级

奖杯说明： 在走邪恶路线时，尽量把经验值用在邪恶相关能力的升级上，而且还要完成全部 15 个邪恶支线任务。如果打的是困难难度，可以在通关之后，将难度调成简单，再去赚经验值，这样效率会高不少。



真英雄
银杯

取得条件： 所有的正义超能力均升至最高级

奖杯说明： 在走正义路线时，尽量把经验值用在正义相关能力的升级上，而且还要完成全部 15 个正义支线任务。



凯西＿琼斯
铜杯

取得条件： 站在行驶的火车上累计打倒 50 个敌人

奖杯说明： 在行驶的火车上打倒敌人很不容易，不过在列车任务中，可以比较容易地达成 50 人斩的目标。方法是当任务到尾声时，铁轨上会出现多量汽车档路，同时会有五六个敌人前来阻挠，列车此时虽然被卡住了，但还是会被认定为行驶状态。在干掉几个敌人之后，马上自杀，复活后再杀几个敌人，再自杀，如此反复数次，就能快速取得这一奖杯了。



道路杀手
铜杯

取得条件： 站在行进的汽车上打倒 25 个敌人

奖杯说明： 这个奖杯可在故事任务“26. 给崔许”中完成，站到行驶的改装大巴上干掉 25 个敌人即可。如果遇到亚尔登时还没有解开奖杯，可放弃任务，再来一次。



击落一切
铜杯

取得条件： 使用“雷鸣攻击”累计达到 500 公尺的下落高度。

奖杯说明： 非常简单的一个奖杯，在高处用不了几次雷鸣攻击便能取得。



AC/DC
铜杯

取得条件： 累计吸收 750 亿万瓦的电力

奖杯说明： 在游戏中看不到电力吸收的累计数值，想保险一些并快速取得这一奖杯还是有个偏方的，那就是在剧情任务中进入下水道后，在不停冒电的发电机处连续吸收电力，这里的电力不会枯竭，可以一直吸下去。而且在吸电时按住 HOME 键，选择关闭手柄电源，等回到游戏画面时，吸电的动作不会停止，这样就不用总是按着键了。

 有的人是生来的富贵，有的人是挣来的富贵，有的人则是送上来的富贵。——莎士比亚

从我的云滚开
铜杯

取得条件： 使用“高处攻击”累计打倒100个敌人

奖杯说明： “高处攻击”是指把敌人从较高的房顶、平台上打下去直接摔死，玩家可以看到“高处攻击”字样，并取得经验值奖励。可以找一些有较多敌人在高处的任务，用冲击波把他们吹下去，再用自杀法反复刷。

红男爵
铜杯

取得条件： 打倒100个在空中的敌人

奖杯说明： 在正义路线比较容易达成，因为正义冲击波可以让敌人长时间浮空，在空中打倒敌人较为容易。总体来说不算是一个需要刻意去刷的奖杯。

在桶子内钓鱼
铜杯

取得条件： 利用水歼灭50个敌人

奖杯说明： 在下水道的剧情任务中，可以看到一些敌人在平台上，先用冲击波把他们打下水，之后对着水里放电，就能对敌人一击必杀。在敌人集中处用自杀的方法反复刷出敌人即可。在地面时，地上的一些小水塘、水池也可以用来电死敌人，但下水道中更加方便，机会也更多。



所有可能性
铜杯

取得条件： 将一种能力升至最高级

奖杯说明： 能较早升满的能力是“减少伤害”，而且也是很实用的技能。

喂，你之前已经做过了
铜杯

取得条件： 使用“致命炸弹”打倒50个敌人

奖杯说明： “致命炸弹”就是将手榴弹直接粘在敌人的身上，并将敌人消灭。注意方向和距离，要把手榴弹丢在敌人身上并不难。平时比较多使用手榴弹的话，并不需要刻意为之，也能自然而然地获得这个奖杯。



渴望者
铜杯

取得条件： 在100个敌人身上使用“能量移转”

奖杯说明： 因为使用能量移转会增加负面业力，因此建议在邪恶路线完成该奖杯条件。见到倒地的敌人和行人就马上使用即可。

柯尔医生
铜杯

取得条件： 治疗250个行人

奖杯说明： 治疗行人会增加正面业力，显然在正义路线中取得该奖杯更合逻辑。只要见到倒地的行人就马上治疗，差不多到通关的时候才能凑足人数。

超级模范生
银杯

取得条件： 正面业力达到最大值

奖杯说明： 在取得“英雄”称号后继续让正面业力上升，直至达到峰值。

完全恶名昭彰
银杯

取得条件： 负面业力达到最大值

奖杯说明： 在取得“恶名昭彰”称号后继续让负面业力上升，直至达到峰值。

良好的食物
铜杯

取得条件： 在故事任务“2.第一印象”中将空投的食物送给群众

邪恶的食物
铜杯

取得条件： 在故事任务“2.第一印象”中将空投的食物占为己有

良好的混乱
铜杯

取得条件： 在故事任务“3.逃亡”中攻击守门的警卫制造混乱

邪恶的混乱
铜杯

取得条件： 在故事任务“3.逃亡”中攻击周围的群众制造混乱

善良列车
铜杯

取得条件： 在业力为正面状态下完成故事任务“12.救援”

邪恶列车
铜杯

取得条件： 在业力为负面状态下完成故事任务“12.救援”

良好的曝光
铜杯

取得条件： 在故事任务“19.札克的需求”中选择受欢迎形象的海报



邪恶曝光
铜杯

取得条件： 在故事任务“19.札克的需求”中选择令人害怕的海报

良好的地位
铜杯

取得条件： 在故事任务“38.路的尽头”中选择摧毁辐射球

邪恶地位
铜杯

取得条件： 在故事任务“38.路的尽头”中选择启动辐射球

良好的意图
铜杯

取得条件： 在故事任务“34.价钱”中选择去解救医师

邪恶的意图
铜杯

取得条件： 在故事任务“34.价钱”中选择去解救崔许

和崔许和好
铜杯

取得条件： 在业力为正面状态下完成故事任务“26.给崔许”

确定成为王老五
铜杯

取得条件： 在业力为负面状态下完成故事任务“26.给崔许”

划清界限
银杯

取得条件： 打倒霓虹区的BOSS莎夏

奖杯说明： 剧情奖杯，打倒莎夏就能获得。

清空垃圾
铜杯

取得条件： 打倒闹区的BOSS亚尔登

奖杯说明： 剧情奖杯，打倒亚尔登就能获得。

绝招男
铜杯

取得条件： 完成1项招式列表上的绝招

招式协调者
铜杯

取得条件： 完成10项招式列表中的绝招

绝招大师
银杯

取得条件： 完成全部21项招式列表中的绝招

奖杯说明： 如果方法不得当，那么这将是游戏是最困难的一个奖杯。而且中文版的绝招还存在翻译问题，更是增加了不少人的困扰。请参看绝招大师指南，完成全绝招应该不在话下。注意，在没有完成全部绝招之前，不要急着完成所有的支线任务，这样一来，敌人的数量会锐减，不利于绝招的完成。



“绝招”的招式提示显示在菜单画面的下方，由招式名称和完成条件组成，一次只显示一条，并不会一口气把全部21项招式都显示出来，也不能进行查阅，但所有绝招都是可以提前完成的，只要满足条件即可，不必完全按照提示顺序来完成。绝招最好是在战斗过程中视情况顺势完成，尽量不要拖到通关之后，这样可以节省不少时间。另外，因为使出绝招可以追加额外的经验值，所以一些容易使出的绝招请尽可能多地使用，这样对于能力升级会大有好处。一般玩家认为，正义路线完成全绝招的难度要低于邪恶路线，不过只要了解原理和方法，各绝技的完成对于正义或邪恶能力都不会有太明显的偏向性，这一点请各位玩家放心。

绝招大师指南

1.电崩终结

原文提示：使用电崩终结打倒敌人。
经验值：简单／普通 5XP 困难 3XP
完成方法：接近敌人后用电崩连击至死，之前不要用其他攻击方式削减其体力。



2.高处攻击

原文提示：将敌人推出建筑物外打倒他。
经验值：简单／普通 10XP 困难 7XP
完成方法：绝招提示的翻译问题从第二条开始就出现了，完成条件实际上是把敌人从高处打下直接摔死。在较高的楼顶或平台上用各种方法将敌人打下去均有机会打出“高处攻击”，体力不多的敌人用冲击波即可。因为“高处攻击”的经验值奖励比较多，可在高处积极使用，而且还有与之相关的奖杯可以拿。

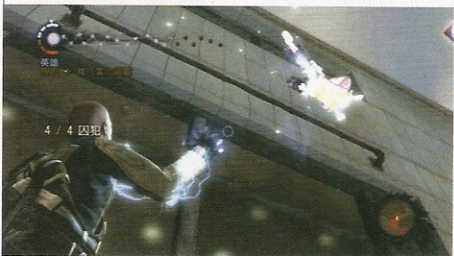


3.环境抑制



原文提示：使用广域爆破打倒敌人。
经验值：简单／普通 10XP 困难 7XP
完成方法：广域爆破这种词太“内涵”了，其实就是引爆环境中的可爆炸物，将敌人炸死，是比较简单的绝招，当敌人在汽车、油桶等物体旁边，就将物品打爆，一般就能完成“环境抑制”。

4.飞电击



原文提示：使用电崩拳打倒1个空中的敌人。
经验值：简单／普通 10XP 困难 7XP
完成方法：一般的完成方法是在角落里先用冲击波把敌人吹飞，之后上前使用电崩追打浮空的敌人，打起来不是很好控制。电崩不升级的话威力太小，建议升一下级。其实在乱战中使用电崩时常会出现敌人被打离地一小段的情况，此时如果刚好把敌人打死，那也能完成“飞电击”。这一招不怎么实用，不适合用来赚经验值，所以只要碰运气完成一次就行了。

5.闪电爆

原文提示：运用冲击波将敌人轰飞至空中，接着使用闪电打倒他。
经验值：简单／普通 10XP 困难 7XP
完成方法：这里的“闪电”指的就是闪光箭。在近距离使用冲击波之后，立即对空中的敌人连续使用闪光箭将其击倒。这一招在地面战中实用度比较高，完成方便且经验值不少，在正义路线时可多用这招来赚取经验值，邪恶路线时使用难度会有一定幅度的提高。

6.空中狙击

原文提示：在空中使用闪光箭打倒敌人。
经验值：简单／普通 5XP 困难 3XP
完成方法：这一招只要在杂兵战中边跳边打，如果在空中将敌人爆头（头部冲击）那么就能完成“空中狙击”。这一招打起来效率不高，经验值也不多，所以完成一次之后就不必刻意使用了。

7.天女散花

原文提示：在空中使用闪光箭射击敌人，并对同一个敌人施展雷鸣攻击。
经验值：简单／普通 20XP 困难 14XP
完成方法：这个绝招的难度比较大，需要在空中用闪光箭打中敌人，在不落地的情况下使用



 当事情出错时，有能力采取行动的人，必须当机立断，采取行动。——汤玛斯杰弗逊

雷鸣攻击，并将敌人打倒。因为雷鸣攻击在低空使用的威力很低，但在高空跳起时，要瞄准敌人还是有一定难度的，而且很可能直接将敌人爆头至死而无法完成下一步。我们的目标只是完成一次，因此，可以在地面将准星调低，跳起后用闪光箭攻击敌人的脚，之后立即使用雷鸣攻击，多打多试，就有一定几率完成此招。最快达成这一招的时机是在最开始的故事任务“第一印象”里，当第一批敌人出现时，柯尔处于雕塑上方，可尝试使用“天女散花”，不成功的话就自杀重来。

8.落下愉快

原文提示：使用冲击波将敌人轰飞至空中，同时打倒3个敌人。

经验值：简单／普通 50XP 困难 35XP

完成方法：这个“绝招”是游戏中错误翻译害死人的典范，在知道正确方法之前，很多人都被“落下愉快”所困。这一招的正确完成条件是“用一次冲击波同时将3个敌人从高处推下并摔死”，因为在接近敌人时，敌人会乱跑，要让三个人凑成一堆，让你用冲击波同时把他们吹下楼的机会在游戏中并不多。这里推荐玩家在游戏开始阶段的故事任务“逃亡”处将把守大桥的第一批警卫从侧面吹下桥。如果错过了这个故事任务，也可第一个岛中间偏下的支线任务“黑水”中完成这一招。在有五个敌人的楼顶，先让主角躲在一块广告牌的后面，这样敌人会集中在一起，不会乱动，之后一口气冲过去使用冲击波。如果没有成功就放弃任务，再接“黑水”任务继续尝试，一般试个三四次就能成功。这个“黑水”任务因为敌人集中，可以用来完成大部分的招式，保险起见请先不完成这个任务，直到所有绝招达成。



9.提早引爆

原文提示：引爆疯狂的炸弹客打倒附近的敌人。

经验值：简单／普通 25XP 困难 17XP

完成方法：炸弹客就是冲过来自爆的那种敌人，爆炸威力很大，只要他们身边有其他敌人，就能完成这一招。推荐第一个岛的故事任务“8. 高地”，在下水道的尽头附近会有多个炸弹客冲过来，困难难度时人数更多，所以更容易实现这一绝招。

10.致命炸弹

原文提示：在敌人身上配置手榴弹打倒他。

经验值：简单／普通 10XP 困难 7XP

完成方法：非常容易实现的绝招，对着敌人丢手榴弹，敌人总有被手榴弹粘住的情况。而且在正义路线，手榴弹是主力技，而邪恶路线手榴弹会分散，更容易粘到敌人身上，可经常使用这一招来获得更多经验值。



11.侮辱性伤害

原文提示：在敌人身上放置手榴弹，并在爆炸前使用冲击波或是精准模式进行攻击。

经验值：简单／普通 25XP 困难 17XP

完成方法：第一步与“致命炸弹”相同，之后要立即对粘上手榴弹的敌人使用冲击波或精准模式攻击，速度要相当快，稍稍犹豫就无法成功。比较保险的方法是丢出手榴弹后立即发动精准模式，在慢镜头下确定手榴弹粘到敌人身上后立即攻击，这样操作其成功率会大大提高。

12.站在闪电上

原文提示：在电线上滑行时使用精准模式打倒敌人。

经验值：简单／普通 5XP 困难 3XP

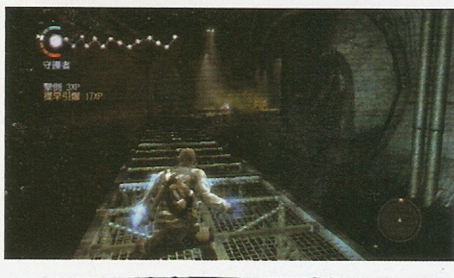
完成方法：不一定要在电线上滑行，在铁轨上滑行也可以。滑行过程中开精准模式将敌人爆头就行了，没有什么难度。

13.崩解

原文提示：使用物件打倒敌人。

经验值：简单／普通 20XP 困难 14XP

完成方法：其实就是利用物体将敌人砸死，在公路上用冲击波吹飞汽车就有可能砸死附近的敌人，但如果是汽车爆炸炸死的敌人只算“环境抑制”，不会出现“崩解”字样。



14.快手快脚

原文提示：轰回敌人的炸弹使之消灭。

经验值：简单／普通 20XP 困难 14XP

完成方法：中文翻译说得不够清楚，这里的“炸弹”指的是手榴弹，而不是火箭筒，用冲击波吹回火箭筒杀死的敌人是不算的。不少杂兵都会随机掏出手榴弹进行攻击，此时将手榴弹吹回，并炸死敌人即可，但有一定的运气成分，在狭窄的地方成功率更高。另外，吹回使用榴弹发射器的敌人发出的榴弹也是可以的，注意把握机会，成功一次就 OK 了。

15.飞空必杀

原文提示：使用冲击波将敌人轰飞至空中，接着趁他还在空中时攻击其头部。

经验值：简单／普通 20XP 困难 14XP

完成方法：一般方法是先用冲击波将敌人打浮空，之后立即用发动精准模式将敌人爆头。但如果你经常用第5招“闪电爆”来获得额外经验值，那就算只用闪光箭也有一定几率实现空中爆头。也就是说你很可能看不到这一招的提示就已经提前完成这一招了。

16.控制人群



原文提示：使用1个冲击手榴弹打倒5个敌人。

经验值：经验值：简单／普通 50XP 困难 35XP

完成方法：看似麻烦，实则不难。在邪恶路线时，有压制抗议群众的邪恶任务，因为群众的体力值很低，一颗手榴弹过去估计倒下的不止五个。而正义路线，可以利用在第二个岛上会放蜘蛛的超能者，一次炸死五只蜘蛛就行了。另外，之前说到的支线任务“黑水”也可以用来解这个绝招，但手榴弹最好升一下级，攻击力不够的话恐怕是不行的。

17.空中炸弹

原文提示：在空中的敌人身上配置手榴弹打倒他。

经验值：简单／普通 30XP 困难 21XP

完成方法：这又是一个较有难度的绝招。主要难度在于把敌人吹飞后，敌人是动态的，手榴弹在粘到空中的敌人身上有一定的运气成分。要想提高成功率，可以把敌人吹向墙壁或一些

熟知风暴的人，厌恶宁静。——桃乐西·派克



角落，之后连续扔手榴弹，可提高手榴弹粘上敌人身体的概率。总之也数于完成一次就收工大吉的招式，实用性很低。注意，对本身就在空中飞行的敌人，是无法实现“空中炸弹”这一招的。

18.异常危险



原文提示：在 30 秒内使用电崩打倒 5 个敌人。
经验值：简单 / 普通 50XP 困难 35XP
完成方法：在敌人较多的任务中都有机会完成这一招。比较有意思的是，按条件完成“异常危险”后显示的却是“拉近锁定单人”，翻译上的小毛病还真不少。最早能完成这一招的地方是在开始阶段的故事任务“逃亡”的桥上，只用电崩打倒第一批警卫就行了。如果已经把这批警卫拿来完成别的招式了，那么可以选择“放弃任务”重新再来。如果是在游戏后期，那么电崩最好升一下级，而困难难度中主角的防御力也推荐升级，硬拼的话很可能出师未捷身先死。

19.无法抑制的渴望

原文提示：在不停顿的情况下一次在 4 条电线上滑行。
经验值：简单 / 普通 10XP 困难 7XP
完成方法：惟一一个非战斗型的绝招。在四根彼此靠近的电线间跳跃滑行相对来说比较麻烦，最简单的方法是在铁轨上滑行，刚好四条，一根一根依次跳跃滑行即可，失败的话也可以马上重试。在学会静电飞行之后可跳起后在空中进行微调，用来完成这一招会方便不少。



20.重击鼠辈

原文提示：使用雷鸣攻击发出致命箭打倒超能者。
经验值：简单 / 普通 20XP 困难 14XP
完成方法：不要管原文中的什么“致命箭”，说白了就是用雷鸣攻击干掉超能者。超能者往往体力较高，而雷鸣攻击的威力很不稳定，用来对超能者进行最后一击的时机不易把握。最理想的



目标是旧城区上那种可以巨大化的幻象超能力者，在连续攻击其本体把他打回原形后，他会倒在地上暂时失去战斗能力，此时立即上前使用雷鸣攻击就 OK 了。

21.暂停宣判

原文提示：使用闪电风暴打倒漂浮在空中的敌人。
经验值：简单 / 普通 30XP 困难 21XP
完成方法：虽说是最后一招，但难度并不大，只是必须学到游戏中的最后一种能力“闪电风暴”之后才能实施。一般的方法是先用冲击波把敌人打浮空，接着马上用闪电风暴。只是闪电风暴的准备时间比较长，邪恶路线的冲击波浮空时间不足。其实直接使用闪电风暴也有机会打出“暂停宣判”，比如闪电风暴引爆一些物体后将敌人炸到空中，之后再被闪电风暴轰杀。因为无心插柳的情况并不少见，所以邪恶路线的玩家也不必担心。

TIPS 最速奖杯理论

到这里，《无名英雄》奖杯中的要点难点都已经说到了，如果还想在奖杯取得上节省时间，那就要采用非正常手段了。从理论上说，游戏只要打一遍多一点就能取得白金，方法是每个有奖杯的业力时刻处读档打两次，只是“12.求援”和“26.给崔许”要分别在正义和邪恶状态下完成任务，这就需要玩家总把业力控制在正邪临界点，这样只要正义状态打几个行人就能转为邪恶了。之后走正义路线，在“38.路的尽头”之前完成所有中立任务，但 XP 要尽量留在通关后使用，正邪分支也要通关后再打。正义通关后读档启动辐射球，这样一来邪恶路线的主线基本就不用打了，拿齐奖杯可节约四分之一左右的时间。不过这么打思路要非常清晰，存档、读档要恰到好处。当然，这种玩法会损失不少乐趣，因此并不推荐。

故事任务

故事任务即游戏的主线流程。在可以操控之后，玩家就可以进入菜单中的“选项”一栏调节难度了。“困难”难度除了敌人的攻防能力加强，玩家所获的经验值也仅为“简单”和“普通”难度的 70%。如果想拿齐奖杯，又想节省一些时间，不妨在“困难”难度下尽量只打故事任务，等通关之后就把难度调低，专心打支线任务以及进行收集。完成每个主线任务都可以获得 500 点 XP，但剧情过渡部分没有经验值奖励。

1 基因

在标题画面只要一按下START键，帝国市的大爆炸就会发生。之后，主角柯尔从爆炸中心醒来，虽然受了伤，但与周边的一片焦土相比，他的状况还算不错。玩家首先要做的是控制右摇杆向上看一下来救援的直升机，再把



视角往左看一下就可以开始移动了。游戏默认的视角控制是上下相反的，不习惯的话可以在“选项”中调整一下，顺便调节你所需要的难度。

顺着道路前行，利用跳跃来到停车场，由断裂的柱子和楼板来到下层，可以看到救护车和警车。柯尔刚一靠近，就招来了天雷，又造成了车毁人亡的惨剧。往前走了一段，柯尔就失去了意识。

2.第一印象

2 第一印象

爆炸发生14天后，一片狼藉的帝国市已被政府封锁，柯尔则学会了控制电流。在好友札克位于霓虹区的家中，玩家首先要做的是给三个蓄电池充电让札克可以看上电视，对着电池连续使用“闪光箭”即可。之后对着假人射击试试身手，再与札克谈上几句之后任务就正式开始了。从房顶上一跃而下之后，我们只需要跟着喋喋不休的札克来到一个停车场，用“冲击波”把几辆汽车推开，札克就能在车底下找到一把手枪。之后柯尔因耗尽电能而感到虚弱，此时只要吸收电箱里的电力就能恢复力量了。

之后柯尔接到了女友崔许的电话，得知有食物空投在了亚契广场，于是就跟着札克走就能来到广场处。接下来柯尔要使出他攀爬的本事，爬上广场中心的城市雕像。只要接近可攀爬的物体，那么柯尔就会像磁铁一样吸附过去，也就是说攀爬时的判定比较宽松。在上方射断生锈的钩子之后，被雕像卡住的补给物资就掉了下来。

此时，霓虹区的黑帮“掠夺者”出现，他们自然是来抢食物的。虽然目前技能不多，但要干掉几个杂兵还是易如反掌的。干掉他们之后，会面临游戏中的第一个“业力时刻”。

业力时刻善行：不做任何动作，让群众拿走食物。

业力时刻恶行：使用“闪电箭”吓跑群众（没打到市民也算），把食物占为己有。

3 逃亡

和札克一同前往大桥处准备离开这个鬼地方，遇到了一群与守桥警卫对峙的平民，他们也想过桥。这里又会出现一个业力时刻，请选择吧。



业力时刻善行：自己跑向警卫引起混乱。

业力时刻恶行：攻击周围的群众引起混乱。

与警卫开战之后请注意，不要打到札克或是让札克被打倒，好在死亡之后基本上是直接在任务中的检查点复活的，也不会有什么惩罚，大不了多试几次。打倒这批警卫后，用“闪光箭”射击闸门上的开关，进入后除了武装警卫，还会有一些定点的机关炮塔，好在其攻击频率虽高，但是攻击力很一般，接近后控制炮塔的敌人还会跑开，因此只要活用掩体，威胁都不大。打开三道门后，却无法通过一道全是机关枪的防御墙，札克逃脱，而柯尔被捕……

被FBI女探员莫亚放出来后，要通过几段平台跳跃地带。先将一些发红光的管子射下，顺着管子和一些铁架来到对面，如不慎落水会直接死亡。往前不远可以拿到游戏中的第一块“爆炸碎片”，350块碎片的收集之旅从这里就正式开始了。注意最后几根铁架子不能长时间支撑柯尔，只能通过这里，就能与札克会合了。

4 回到札克的屋顶

回到札克家时已经入夜，与札克聊了几句之后，莫亚发来指示，接下来地图上会出现三个故事任务标记。虽然按照章节，应该是下面5、6、7这样的顺序，但实际完成故事任务时的顺序是自由的，玩家可自行安排。而第4节作为情节，不需要完成特定的要求，当然也不会有什么完成任务的报酬。





5 鲜血之路

按地图上的任务位置提示到达空投食物的广场处，接下任务“鲜血之路”，之后按地图上的定位点来到小巷里，找到工程师布兰登老婆的尸体，调查后得知道布兰登被掠夺者抓走了。之后按一下L3键，可以看到绿色的幻影。此外，按L3键可以在雷达上看到爆炸碎片的位置提示，建议一路走一路收集一些，把能量上限升上几格。

跟着幻影一路前行，会遇到瞬移型的白色超能力者，他发出的冲击波可在接近后用翻滚来回避，另外接近后用“冲击波”可以把超能力者打硬直，这样他就不会随意瞬移了。之后还是跟着幻影走，就会来到帝国市的电力公司，这里有不少的掠夺者，还有难缠的瞬移超能力者，可以利用攻击电厂内的设施引发爆炸的方法来削减敌人的战斗力。在电厂最深处，一个炸弹客自爆炸毁了总闸，霓虹区瞬间陷入一片黑暗。

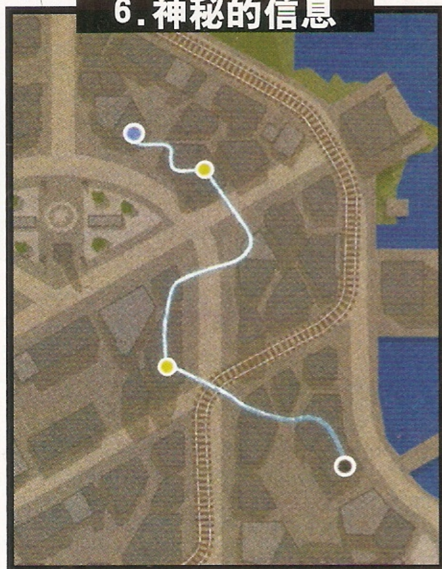
再次跟随幻影，来到一个井盖处，柯尔便进入下水道进行探索。在下水道可以看到损坏的电路，按提示修好电路，就会解锁新的能力，这里会一次习得“脉冲治疗”、“弧形监禁”、“能量移转”三种能力，治疗一个平民后他会帮你开门。下水道很暗，如果不小心落入水中不会即死，而是会不断减少体力，及时从水中跳上岸就行了。在黑暗中前行一段后，会遇到守着一扇门不让你通过的布兰登，此时会出现业力时刻。



业力时刻善行：告知布兰登他的妻子已经被害的真相，让他开门。

业力时刻恶行：向他射击，逼迫他开门。

通过布兰登把守的闸门后，用“闪光箭”给变电所充电，半个霓虹区的电力恢复了。



6 神秘的信息

接触札克屋顶附近的任务点会引发新任务，根据莫亚的指示爬上高台，在这里可以发现一个卫星天线，并收集到第一秘密讯号。为了多收集几个讯号样本，玩家要以按下L3键后雷达边缘的灰色信号为方向指示，寻找下一个卫星天线收集讯号。收集第三个讯号时，会在屋顶处遇到一些敌人的抵抗，拿盾牌的敌人最好接近后用“冲击波”吹飞，正面射击的效率不高。

收集三个讯号之后，此任务完成。在城市中已经恢复电力的区域可以收集其他的讯号，总共有32个，玩家在之后的行动中多注意一下雷达的反应。





7 紧急医疗

接触任务点之后，玩家需要前往定位点与医疗站的医生见面，这样任务才算正式开始。任务的目的很简单，就是把医疗诊所附近的掠夺者全部清除。这个任务中会出现拿着霰弹枪的新敌人，他们的攻击与“冲击波”类似，距离越近攻击力越大。干掉所有的敌人之后，霓虹区右下方的医疗诊所正式开放，今后主角在自由行动中被打倒的话，会在最近的诊所里复活。



8 高地

在接触任务点之后，我们首先要做的是给一座电塔充电，之后可以尽量在高处避开楼下大批的敌人，到达不远处的一个发电机旁边，将电力吸干，地图上会出现新的定位点。由于定位点身处停电区深处，一路上会有大量敌人以及火力强劲的炮台卡车。这里依然推荐玩家在高处移动，利用卡车的射击死角连续攻击卡车，直至将其摧毁，用这种方式安全推进，很快就能到达下水道井盖处。

进入下水道后跳过一片黑暗区域，和上次一样需要修理电路，之后就能解锁新能力“冲击手榴弹”了。用手榴弹炸开障碍物后继续前行，一路上的几个敌人和炮台都可以用手榴弹轻松轰杀。接近变电所时，会冲出一群炸弹客，他们自爆时的攻击力很大，尽量在他们接近前射杀他们。之后给变电所充上电，霓虹区又有四分之一的地区恢复了供电。

 任何人都能突破逆境。真要测试此人的人格，就赋予其权力吧。——亚伯拉罕·林肯

9 心理游戏

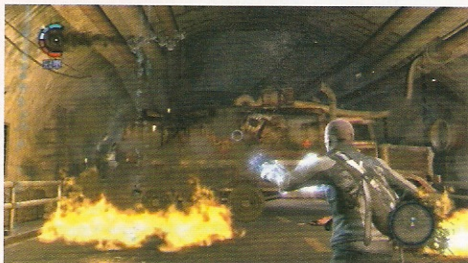
从莫亚处得到水源被污染的消息后，前往喷泉处，崔许在那里帮助沾上毒水后病倒的人。柯尔关闭阀门时，焦油喷到了他的脸上，让他感到非常不适，之后要跟着崔许到救护车处清洗，这一段路上会产生幻觉，不过不必在意。（救护车是怎么都打不坏的，用的是什么外星科技吗？）

恢复后前往公园，那里有两个阀门需要关闭，但要将附近的敌人清除后才能不被打扰。开第一个阀门时依然会被焦油喷一脸，能量的最大值会暂时减少三格，随时间经过会慢慢恢复。之后要对付两个同时出现的瞬移超能力者，他们同时使用冲击波的话不易躲避，可用手榴弹集中消灭一个，另一个就不足为惧了。第二个阀门处会出现业力时刻。

业力时刻善行：自己打开阀门，但又会暂时降低三格能量上限。

业力时刻恶行：逼迫阀门右边的人代替你打开阀门。





正义路线的话，此处会少 6 格能量上限，最好之前已经收集了一些碎片，让上限升个两三格。按提示进入隧道，这里地形比较窄，敌人都是从



一个方向过来的，因此用手榴弹可以高效解决。产生幻觉时出现的巨大敌人具有攻击力，但是都是一击死的，迅速解决即可。最后打爆一辆横在路当中的油罐车，就能完成这个任务。

10 回到札克的屋顶

这依然是一个过渡剧情。回去找札克，谈了几句之后，爆炸后的第 14 天就这么结束了。



11 好东西

任务点所处的左上角依然处于停电区，敌人出现得比较集中，多用手榴弹来减少敌人的数量。遇到炮台卡车时，最后还是从高处攻击，容易找到攻击死角。到达任务点之后依然是往地下钻。

在下水道修好电路，可以学会新技能“电磁滑行”，这样就能在电力恢复区域的电线和铁轨上进行滑行了，可大大加快移动速度。一路滑行和跳跃，消灭几个毫无威胁的杂兵，最后依然是给变电所充电，霓虹区就只有右上角一小块区域没有恢复供电了。





12 救援

爬上旁边的大楼接触任务点，莫亚要求柯尔解救火车上被掠夺者抓住的人。我们先得把看守火车的杂兵干掉，再把挡在车头的汽车用“冲击波”推开，之后站在火车头上方，火车就开动了，也不知道这是什么原理。火车开了没多久就停下来了，接下来要做的是给铁轨下方的低压电箱充电，然后再站上火车头，就能继续行驶了。

就这样杀一批敌人，充一下电，开一段，走走打打停停折腾了好一阵子，路上还会遇到使用火箭筒的新敌人，用“冲击波”把火箭筒吹回去就行了。最后一段有机枪、火箭筒兵和超能力者的混乱组合，在车顶上战斗，安全系数更高。火车到达车站后，任务就完成了。（正面业力状态和负面业力状态下，到达车站后的剧情动画会有所不同。）



假使万物皆有需要宽恕之处，那么必定也有需要谴责之处。——尼采

13 报应显露之时

崔许告诉柯尔依然有不少人被黑色焦油搞得中毒，让他去调查一下。爬上附近有定位点的楼顶水箱，这就是污染水源的罪魁祸首。但用"闪光箭"射爆水箱，会让更多焦油侵入水源，用"冲击波"可以引爆水箱，减少污染，但会让焦油溅到柯尔身上，暂时降低两格能量上限。

从第二个水箱开始，每次接近水箱之后，玩家都会进入业力时刻，选择破坏水箱的方式。

业力时刻善行：接近水箱后用"冲击波"打破水箱，柯尔会暂时减少两格能量上限。

业力时刻恶行：用"闪光箭"让水箱超负荷后损毁，造成更多焦油流入水源，但自身不会有损伤。



走正义路线时注意，路边中毒倒下的市民在被治疗后虽然会站起来，但会处于狂乱状态，有时还会攻击柯尔，令画面出现数秒的幻觉状态，因此在战斗中最好先不要为他们治疗。在经历了四次消灭敌人、破坏水箱的过程之后，游戏中的关键人物凯斯勒出现在柯尔面前，剧情过后，这个任务也就完成了。


13.报应显露之时

14 回到札克的屋顶

与札克对话之后，进入爆炸后的第16天，如果选择正义路线，那么受焦油影响而减少的能量上限会立即回复。下一个任务点比较远，可以利用铁轨或火车快速移动。

15 毫无防备



又一次进入下水道，这是霓虹区最后一处需要恢复供电的地方。给一个控制面板充电之后，移动型的排气管道会启动，利用管道摆渡前进。修复电路后新能力"精准模式"解锁，利用其"子弹时间"的慢镜头效果，向大型排气扇后面的控制面板射击就可以启动移动管道了。之后会有多处需要用这种方法打开的机关，虽然"精准模式"消耗能量非常快，好在场地中供电充足。

几场战斗利用"精准模式"可以轻松爆头，最后给变电所充上电，整个霓虹区的电力就都恢复了。


16.和崔许取得联系

16 和崔许取得联系

崔许来电说有一批物资需要柯尔去保护，不要让掠夺者抢走或破坏了。柯尔赶到之后，已经有鬼鬼祟祟的敌人出现了，干掉他们之后，就开始保护这些物资的工作。在困难难度下，这一战并不简单，敌人的攻击一波接一波，使用手榴弹和"精准模式"显然更有效，但同时能量消耗也比较大，需要及时充电。有点"邪道"的打法是消灭一波敌人之后就自杀，复活之后能量就又满了。



这一战敌人出动的兵力很强劲，一上来的几个炸弹客就很玩儿命，移动速度很快，建议用"精准模式"引爆冲得最快的炸弹客减轻压力。拿重型武器的敌人要优先消灭，以免对物资造成较大损伤。拿着加特林机关枪的新敌人体力比较厚，攻击力倒是不算太大。最后出现了几辆炮台卡车，建议直接用"精准模式"狙杀控制炮台的敌兵，这样卡车就失去战斗力了。

17 和莎夏共度晚餐

在地霓虹区地图左上方接到任务后，先将要塞的闸门打开，要塞内的掠夺者会发动猛烈的攻击，可以用"精准模式"先狙掉控制炮台的敌人，这样火力就没那么猛了。干掉高台上的敌人之后，由右侧梯子爬上去，来到左侧高台上，开动机关，掠夺者总部的大门就会打开。

进入大门后，会遇到几批敌人，因为掩体比较多，又可以在远距离狙击敌人，因此难度并不大，而且敌人站位也比较集中，可以用手榴弹迅速削减敌人数量。再往前走一段，可以看到用普通市民制造掠压者的机器，射击牢笼上的锁可以救出人质，获得少量经验值。由路尽头的高台跳下，掠夺者的头目莎夏正等着柯尔的到来。

BOSS 莎夏

由于战斗场地大部分都被焦油覆盖，接触焦油会产生幻觉而影响行动，因此要站在零星分布的几块平台上，附近也有电源可供补给。莎夏一开始会从地下突然出现，此时需要完成一个QTE，操作方法是连点 × 键并用左摇杆控制光标移动到指定位置，拔下莎夏身上的焦油管子。

莎夏的攻击方式有冲击波，从地下伸出触手发射火球，召唤幻影士兵进行攻击。冲击波用翻滚回避即可，火球和幻影士兵都可以打掉。这一战建议以手榴弹做为主攻手段，利用其威力和范围，可以重创BOSS，并迅速清除火球和幻影士兵，对于时隐时现的BOSS来说，手榴弹更具攻击效率。BOSS倒在地上不动时，就快速冲上去使用QTE。反复三次之后，莎夏就被彻底打败了。



 别祈求过轻松的生活。祈祷成为更坚强的人。——约翰F·肯尼迪

18 无依无靠

打败莎夏后，场地发生了坍塌，柯尔逃了出来，并来到了新区域“瓦连”，此时暂时无法回到霓虹区，只能前往下一个任务点。需要注意的是，一路上还是比较危险的，因为全岛目前均处于停电状态，敌人的出没异常频繁，而统治这个岛的黑势力“蒙尘者”在体力上要比掠夺者强不少，因此玩家很可能陷入消耗战，要多利用身边的汽车进行补给。向敌人尸体连射“闪光箭”之后快速吸收电力的无成本回复方法要熟练掌握。

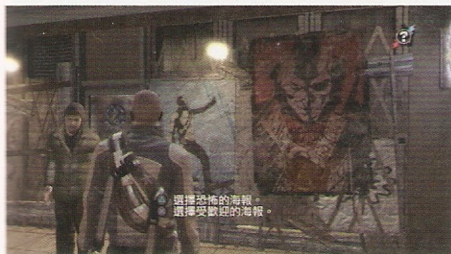


进入下水道后，还是先修电路，这次学会的新技能是“电磁飞行”，非常实用的空中移动技巧，而下面的这一段路需要充分运用“电磁飞行”进行平台跳跃，玩家刚好可以强化练习一下。遇到一批集中的敌人时，可先向水中射击，水中的敌人触电是一击死的，远处火力强劲的机枪兵用“精准模式”爆头，这样就没什么威胁了。

任务的最后，依然是给变电所充电，恢复部分地区的电力。

19 札克的需求

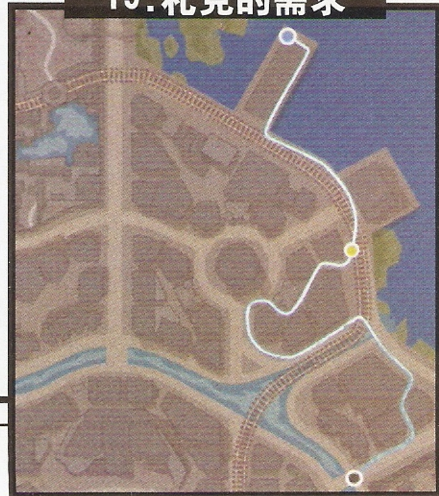
先后接到札克和莫亚的来电，19 和 20 这两个任务的顺序可自行选择。到达北部码头后看到一具尸体，之后按 L3 键可以看到一个绿色的蒙尘者的幻影，跟着他走上一段，看到有人在贴柯尔的海报，这里会有一个业力时刻的选择。



业力时刻善行：按 × 键选择受欢迎的海报。

业力时刻恶行：按△键选择恐怖的海报。

跟着幻影走进一个小巷里，会出现一群机械蜘蛛，蜘蛛的体力非常少，一颗手榴弹就能把它们都炸上天。一路上还会遇到成群结队的蒙尘者，小心炸弹客的自杀突袭即可。任务最后，后遇到了一个蒙尘超能力者，他使用的武器是火箭筒，并会放出蜘蛛，手榴弹与冲击波相结合，可以毫发无伤地将其消灭。



20 老朋友

接到这个任务之后，先要用“精准模式”快速爆头解决看守工程师的两个蒙尘者，如果动作太慢，那工程师很可能被杀害而导致任务失败。之后接触一下工程师，他会跟着你一起跑，需要把他带到地图定位点所标出的大桥位置。如果中途他不巧被敌人的子弹打倒，那就用“脉冲治疗”把他救起来。在工程师修理大桥开关的过程中，左右两侧会有敌人前来干扰，最好能够主动迎击，让敌人离工程师远一些，这样能起到更好的保护作用。蒙尘炸弹客的体力较高，注意不要让他们接近工程师。

全灭来犯的敌人之后，大桥放下了一半，柯尔已经可以返回大桥连接的霓虹区了。接下来要做的是前往公园定位点，营救另一位工程师。同样地，把霓虹区的工程师带到大桥的另一侧，消灭敌人，保证工程师的安全。如果工程师倒地，就立即为他治疗。



之后还需要来回于桥两侧消灭几波敌人，直到工程师把桥修好。最好，柯尔给大桥两侧的控制面板充上电，大桥就会放下，两个岛之间的交通问题就此解决。

21 回到札克的屋顶

回去与札克对话，札克似乎很想成为一个拥有超能力的英雄。休息过后，进入了爆炸后的第 17 天。



22 扮演英雄

这个下水道井盖所处的位置比较深，又是停电区，如果是困难难度，前往任务点的过程中尽量不与敌人缠斗，以免被打倒后又要重走不少的路。可以顺着铁路一直走，受到集中攻击的可能性会小很多。



进入下水道后，先学一招“万雷槌”，用它可以对较远处的敌人进行轰炸，一些不易打出硬直的敌人也能够轰飞，对下水道的蒙尘者们刚好可以试试“万雷槌”的威力。与两个拿火箭筒的蒙尘者对轰并消灭他们之后，就可以找到变电所，充电之后瓦连仅有北部一小块地区的电力尚未恢复。



23 标准协议



地图上一下子出现了三个故事任务，和之前的情况一样，23、24、25 这三个任务的完成顺序并不固定。因为完成“标准协议”之后，业力值上限允许业力等级升至“英雄”或“恶名昭彰”，因此推荐优先完成这一任务。

我们需要做的是前往有定位点标注的三处码头，将装有人质的船的发动机打坏。而码头处集结了大量的蒙尘者，重型机关枪和炮台的威胁最大，因此可以用“万雷槌”逐一消灭，降低敌方火力。救出船上的人质可以获得少量 XP。解决三条船之后，会出现最后一条船，此时如果自杀可以少走很多路，一下子到达第四条船附近。

后两条船附近的敌人配置密集，火力也很强劲，还有皮糙肉厚的超能力者把守，在困难难度下会比较麻烦。建议在远距离狙掉高处的敌人，这样会引诱部分敌人冲过来，火力一分散就容易对付了。



24 亚尔登冲击



接触任务点后，进入高墙围着的集装箱工场内。一些路边的集装箱里会突然出现敌人，要小心。前行一小段后，需要关闭气阀后才能前进。在铁架上的敌人可以把铁架打烂令其摔下。

这一个任务的地形相对复杂，敌人的数量也相当多。我们的目的地是最上方的吊车控制台，救出被吊在半空的札克，但要爬到最上方先要七绕八绕地绕到工场中部，正确的路线上一般都会有梯子，以此来识别就不太会迷路。困难难度下，因为要对付的敌人比较多，上方又有火箭筒偷袭，所以要尽量站得高一些，居高临下消灭地面的敌人会比较有效率，也更容易用“万雷槌”或“精准模式”干掉远处的火箭筒蒙尘者。

登至上方后注意不要掉下来，不然札克会被轰杀。利用梯子到达最上方的控制台处，开动开关就能把札克安全地放到地面上，不过这小子有些不领情。

25 间谍寄生虫

对于第一次打到这里的玩家来说，这是个有些烦人的任务，在掌握方法之后就不难了。在取得港口处坠毁的无人侦察机的资料后，地图上会出现四个定位点，那是四架无人侦察机，玩家需要将它们一一击落，并收集飞机残骸中的资料。侦察机是会移动的，让人有些无从下手。其实只要爬上较高的楼顶，向雷达所示的方向望过去，一般都能看到正在飞行的飞机，之后使用“精准模式”放大画面，并减慢飞机的飞行速度，只要少许的提前量就能命中飞机，一般 4 枪可击落一架飞机。房顶上一般都有电源，可用于能量的回复。每打下一架之后，就立即前往飞机坠毁的地点回收资料。

照此方法击落所有飞机后，要利用不远处大楼上的卫星天线传送资料。楼上把守的敌人不少，利用掩体在远处把重火力的敌人狙掉后再接近大楼，完成传送资料的最后环节。





要成为真正伟大的人要和人民站在平等的立场而非摆出高姿态。——孟德斯鸠

26 给崔许

长途跋涉来到霓虹区找崔许，她要求柯尔站在她特别改装的大巴上，护送她前往瓦连的医院。这是游戏中非常火爆的一个任务，特别是困难难度，会非常刺激。玩家站在改装大巴上方的电网上，可获得相当于无限电力的支持，只要不是连续使用“精准模式”，能量均可快速回复。敌人从四面八方涌过来，巴士是他们攻击的目标，拿着火箭筒的敌人几乎每一波里头都有，他们可以对巴士可以造成巨大伤害，需要优先解决。同时，要活用“冲击波”可以吹返火箭弹的功能，减少火箭弹对巴士的伤害。攻击手段推荐连续的“万雷枪”，偶尔也可使用“精准模式”狙杀敌方主力。

到达医院后，会遇到蒙尘者的首领亚尔登，他用念力一下子就把巴士举到了楼顶，崔许也被困在了楼顶。从医院正面突破的话，在困难难度时要面对大量火力，建议玩家先爬上医院右侧的房顶，干掉两个火箭筒兵，地面的敌人会聚到楼下，此时只要向楼下扔些手榴弹就能解决他们，而敌人的攻击基本上打不到柯尔。解决地面的敌人之后，由医院大楼右侧爬上去，以“精准模式”干掉崔许身边的两个守卫，以免崔许被杀害。

救下崔许后，如果业力状态为正面，那么就会与崔许和好，如果为负面状态，那崔许就彻底成为“前女友”了。



27 逮捕

爆炸过后的第18天，柯尔又接到了新的指示。27和28两个故事任务没有先后顺序。在任务点处见到一具警察的尸体，之后按L3键可以看到亚尔登的幻影。跟着幻影往前走，路上会遇到一个被吊起的男子，此处会有一个业力时刻的选择。（今后在非任务状态也会遇到这种情况）

业力时刻善行：射断绳子，救下被吊起的人。





业力时刻恶行：跑开，不管那个人的死活。

跟随幻影进入蒙尘者的基地，此处地形比较复杂，但只要注意一下雷达上亚尔登的幻影就不会迷路。这里的敌人不少，而且位置都比较远，用你习惯的攻击手段将他们一一解决吧。正义路线到这里应该可以把手榴弹升至最高级了，炸起来很爽。绕了一阵子之后往上爬，最后到达了基地另一边的上方平台处，此时幻影在下方，跳下后到达一个破旧的公园内，一个由超能力者控制的巨人栏住了柯尔的去路。

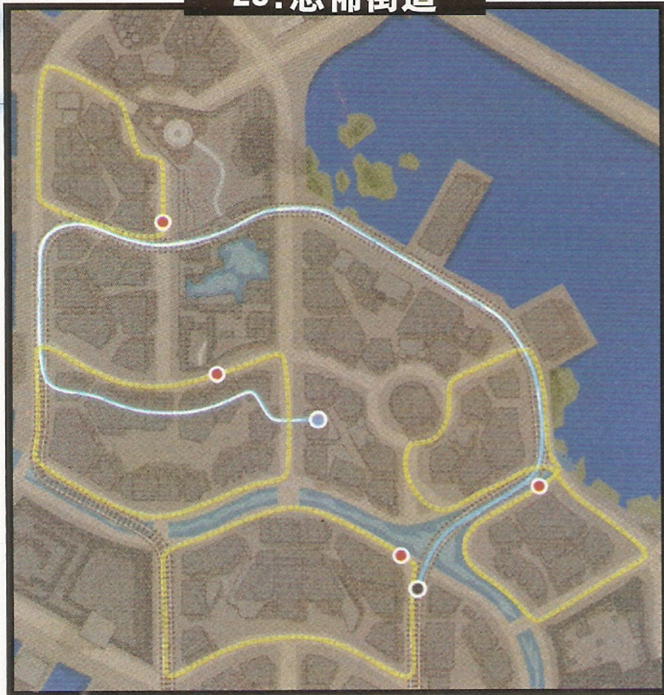
巨人在远距离时一般会使用机关炮攻击，寻找掩体或连续跑动应该就能躲过；巨人投掷的巨石可以用“冲击波”吹回；近距离时的砸地攻击快速远离即可。战斗场地中有一个圆形花坛，以它为掩体可以有效卡位。正义路线用“闪光箭”攻击巨人就能回复能量，因此难度反而比邪恶路线要低一些。干掉巨人之后，传来了亚尔登被警察抓住的消息，任务结束。

28 恐怖街道

蒙尘者开着改装成装甲车的巴士在街道上横冲撞，莫亚要求柯尔把这些巴士都解决掉。注意，所谓的解决并不是指从正面把巴士打爆，那是不可能的。巴士的火力盲点在其车顶上，我们要先爬到巴士附近的楼顶上，跳下后用“电磁飞行”调整方位，落到巴士上方后，给车尾部的电箱充电，令其过载爆炸，这样就算解决了一辆武装巴士。

这样的巴士总共有四辆，分布位置比较远，而且巴士还在不断移动。这里有个邪道打法，就是干掉一辆巴士后就自杀，这样就会立即出现在下一辆巴士的附近，省得来回奔波了。第三辆巴士在铁轨下方移动时，很难跳到车顶上，可等他向左转离开铁轨下方时再跳上去。

28.恐怖街道



29 拘禁亚尔登

在监狱附近接下任务，从大门进入，由左侧墙壁上方铁网的缺口进入监狱一层，在这里见到了来帮忙的札克，他在笼牢上方设置了电网，柯尔站在上面会有源源不断的电力供应。一开始，蒙尘超能力者会从墙外丢巨石进来，柯尔要不断用“冲击波”把巨石吹回。坚持了一会儿，监狱的外墙被打破，大量的蒙尘者涌入，电网很快就被打跨了。玩家要协助火力严重不足的警察清除入侵的敌人。正义路线时要注意尽量不要伤害警察。冲进来的敌人中还有巨人，一定要以最猛的火力集中攻击他，速度够快的话可以让他没有发动攻击就被打倒，这样一来，剩下的敌人就不足为惧了。

清完地面的敌人之后，牢狱的上方又出现了敌人。回到大门那里，延着断墙偏左的石条往上爬，这里是一段平台跳跃，看着比较惊险，但因为跳跃判定很宽松，因此并不算难。向行攀爬的过程中会有小规模的抵抗，用“冲击波”等方式把他们从高台上打下去就行了，这个高度绝对能摔死。在上方给控制面板充电后，向定位点方向移动，之后跳下。

这里也有个电网可以无限回复能量，但敌人比之前更疯狂，数量更多。推荐打法是在敌人接近之前，就算好抛物线，连续丢手榴弹，这样一来，大部分敌人在中远距离就已经被消灭了，少数漏网之鱼再用其他手段射杀。最后会有两个巨人同时来袭，以集中攻击（正义路线用手榴弹，邪恶路线用火箭弹）快速干掉其中一个就安全了。

不管玩家如何努力，因为札克的过失，大量狱警被杀，而亚尔登也被救走了。

30 隧道中的光亮

爆炸后的第 19 天，柯尔接下来的任务是让瓦连所有的地区都恢复供电，于是前往北端的任务点处，路上的炮台卡车依然是从高处打比较有利。

进入下水道后，学会的是新技能是“电磁护壁”。盾牌在移动、跳跃、滑行以及飞行过程中都可以使用，下水道中的部分敌人需要利用盾牌才能安全接近，因此要习惯一下食指按住 R1 飞行，中指按住 R2 使用盾牌的操作。前方有护栏的炮台，需要绕到其背后才能打得到，注意使用盾牌格挡即可。“电磁护壁”并不是万能的，敌人发出的榴弹和火箭弹依然要多加小心。把敌人打进水里，再一击必杀的打法在下水道中十分有效。

给变电所充电之后，不光是瓦连的电力全部都供应上了，连旧城区也有一半的地区恢复的供电。

31 秘密揭露之时

柯尔接到了约翰的来电，柯尔准备去见他。接触任务点之后，有一架可疑的直升机飞了过来。接下来要做的是一直跟着直升机，不要让它离开你的视线。要做到这一点，必须利用楼与楼之间的电线滑行移动，这样才能保证速度。如果你对“卫星连线”任务比较拿手，那要跟上直升机应该不难。直升机最后会停在约翰所在的北部港口，如果没有及时赶到，任务也会失败。到达港口后，一个巨人击毁了直升机，此时会出现业力时刻的选择。（注意：这个业力时刻的选择时间非常短）

业力时刻善行：让巨人扔过来的油桶炸到自己，让附近的行人免于受伤。

把巨人扔过来的油桶打爆，会对附近的行人造成伤害。

选择过后，把巨人打倒就 OK 了。此处比较空旷，注意隐蔽。





31.秘密揭露之时



人从出生即被判以自由的极刑，需对自身作为负责。——沙特

32 辐射球



前往敌人制造的高塔下方与札克会合，也就是第一次与巨人交手的地方。札克可没有什么运动神经，他只能站在电梯上，等着柯尔在上层给螺旋桨充电，这样他就能上来了。因此，柯尔要利用高塔四周突出的钢筋、霓虹灯等物体向上攀爬，一段一段地把札克带上去。同时还要注意，不要让札克被敌人或被自己打死，不要让他从上层摔下去，要好好保护他。

到达最上层的平台之后，发现辐射球就在上面，而亚尔登也在。之后，亚尔登会派出多批敌人，火力一批比一批强劲。札克在右侧，因为敌人集中攻击的是柯尔，所以他反倒比较安全，只要玩家不误伤他就好。场地中的掩体是可破坏的，因此不要在一个掩体后面躲太久。把最后出现的巨人干掉之后，凯斯勒也来了，因为札克令人吃惊的举动，凯斯勒夺走了辐射球，亚尔登则逃往连接瓦连与旧城区的大桥上。

33 亚尔登的焦躁

到达桥上之后，发现桥已经断裂，只能由爬上桥梁往前早。桥梁上埋伏了一些杂兵，只用"闪光箭"也很容易把他们从高处打落。没走几步，桥面又发生大范围的坍塌，只能由部分残存的钢架向前移动。因为处于深夜，所以远处有敌人射击，却看不到敌人的具体位置，用"精准模式"可以看到人影，估计一下敌人的头部位置，也有机会爆头。在桥的尽头，亚尔登所控制的巨大机械兽出现在了柯尔的面前。

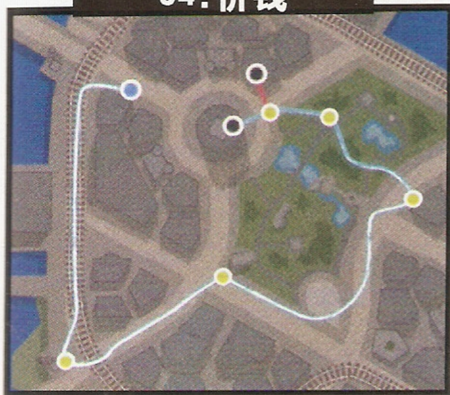
BOSS 亚尔登

亚尔登控制的机械兽并不能移动，可以视为一个固定炮台，它一开始的主要攻击手段是机关炮扫射以及投掷铁球，想用"冲击波"将铁球吹回，那么最好有一定的提前量。而机关炮可以左右移动跳跃回避，也可以直接用盾牌抵挡，但是最后能给盾牌升级，加大尺寸，要不然不太安全。用"闪光箭"连续攻击 BOSS 头部，伤害输出较大，打到 BOSS 的胸甲打开后，就攻击内部的亚尔登，BOSS 暂时倒下，就进入了第二阶段。

第二阶段一开始，BOSS 会放出不少的蜘蛛，它们的攻击不能用盾牌防御，会对玩家有干扰作用，因此要快速清除。BOSS 增加了一种扔燃烧弹的新招式，但只要挂在场地边缘，燃烧弹、机关炮就打不到柯尔，只要把铁球推开就行了，可轻松将 BOSS 的第二形态消灭。



34 价钱



旧城区的第一个任务难度不低，特别是困难难度下，就算能力已经升级升得差不多了，还是有可能重试多次。任务一开始要对付的是可以巨大化的幻象超能力者，其弱点在幻象的中间部位，幻象的移动速度不快，因此比较有效的打法是边退边用"闪光箭"攻击其弱点，注意调整准星的位置，如果能够击中超能力者的头部，可以重创他，几下就能把他打回原形。倒在地上的超能力者还没完全死透，不及时补一下他又会站起来，建议使用"雷鸣攻击"完成致命一击。

之后凯斯勒来电，有一些人质被困在电网内，如果柯尔不及时营救，他们就会被定时炸弹炸死。去救第一批人质时，路上有不少敌人阻挡，他们的防御力和攻击力都不低，困难难度时，可在房顶上移动接近，居高临下打楼下的敌人比较占优势，但要注意有些楼顶布置了地雷，可以在远处将其引爆。注意炸弹快爆炸时，凯斯勒会读秒提醒。把电网的电力吸干，就能救出人质，注意与敌人战斗时不要伤及人质。每次救人质之后都要对付一个幻象超能力者，只要干掉他，下一个定位点才会出现。第二和第三批人质在公园里，这里无法占据高处地形，在移动中记得活用盾牌减小伤害，利用带电物品加速回复体力也比较重要。救出所有人质之后，来到定位点所示的楼下，楼上吊着六个医师，而不远处的大楼上吊着的是崔许，这里会出现"业力时刻"，会面的是与电影《蝙蝠侠 黑骑士》中情节相类似的抉择。

业力时刻善行：爬上离自己近的圆形大楼，去拯救医师们。

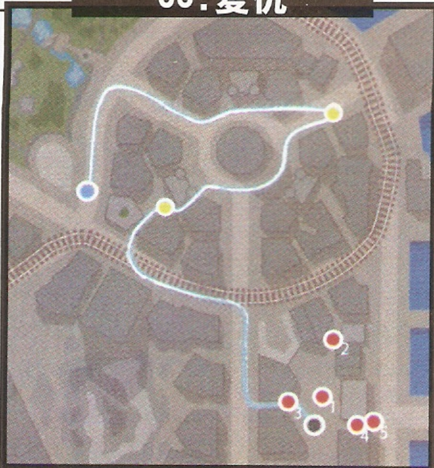
业力时刻恶行：爬上离自己远的定位点大楼，去拯救崔许。

非常遗憾，无论如何选择，结局都是一样，（正邪路线的剧情动画会有所不同）总之无论是做英雄还是当坏蛋，都要付出代价。

35 复仇

爆炸后的第 20 天，整个帝国市还有最后一块儿区域没有恢复供电。下水道的入口在旧城区的停电区深处，路上还是有一定危险的，炮台卡车和敌人小队的火力配合比较厉害，在空旷地带移动注意盾牌的使用，移动到卡车的攻击死角后再将其摧毁。进入下水道后，会学到最后一项技能"闪电风暴"，这绝对是游戏中最强大的攻击技能，但在地下无法使用。往前走一小段，就爬上了地面，之后就再也不用钻臭水沟了。

旧城区的变电所不在地下，柯尔需要让三个地面上的变电器恢复工作。一上地面，先是让玩家试试"闪电风暴"的威力，一击轰杀炮台卡车，直线轰杀五六个敌人，实在是强大无比。而且在命中敌人以及路边的汽车后，可以马上吸收人或物上的残留电力，"闪电风暴"所需的能量基本上不会枯竭。给变电所充电之后，变电所上方会出现电网，站在上面可以不停恢复电力，变电所不会马上开始工作，柯尔要抵挡住敌人一波又一波的攻击，保护变电所直到它正常运转。因为几乎可以无限制地使用"闪电风暴"，这个任务的爽快度极高，而且也没什么难度。重复三次守护工作，任务也就完成了。



伟大的心灵就像接纳良善的美事般包容极致的邪恶。——笛卡尔





36 与世界对抗

这是游戏中非常麻烦的一个任务，玩家要穿梭于三个岛之间，目标是破坏喷洒毒雾的四个气球。这种毒雾可以令人发狂，街道上除了敌人，就连行人和警察也会见了柯尔就上来打，柯尔只能孤军奋战，可以说是真正的“与全世界为敌”。

气球是会移动的，但它的飘浮高度是固定的，想要跳上气球，首先要在相近高度与之接近，之后使用“闪电风暴”打破气球外部的防护罩，不然是无法跳到气球下方的铁架上的。在此之前，建议玩家用“精准模式”干掉在气球周围飞行的无人飞机，每个气球附近只有一架，它会不停地投掷炸弹，干扰玩家，发现它的行踪就马上给它一枪，不要犹豫。破坏防护罩之后要注意，隔一段时间防护罩还会再生，因此要及时找到与气球接近，同时又比气球铁架位置略高的楼顶，如果楼上有水箱、天线之类更高的点，那就更好了。位置比较低、比较远的情况下不要强行跳过去，以免失误白白浪费时间。跳上去之后，打开铁架上的三个连接点，就能把气球破坏掉。



气球的移动路线基本固定，高度位置合适的建筑不止一栋，因此跳上去的机会还比较多。总之尽量在高处移动，多利用电线滑行，不要和地面上发疯的群众纠缠。霓虹区的两个气球上有机关炮，注意盾牌的活用。



37 猎取辐射球



下一个任务点在旧城区，任务的内容非常特别。柯尔要待在一架直升机的吊篮上，吊篮上装有电网，能量会不断回复。直升机按照固定路线飞行，分别前往三部干扰器的附近，在到达之前，柯尔不能跳下吊篮，而一路上的敌人会对柯尔和直升机同时发动攻击，直升机被打爆也会导致任务失败。直升机上不能使用“闪电风暴”，但有电网的能量支持，因此飞行过程中可以连续使用“精准模式”从远处狙杀敌人，可大大降低直升机被攻击的风险。当敌人发射火箭弹时，就立即放开方向键，改用“冲击波”吹飞火箭弹。

到达干扰器附近后，柯尔需要步行前往定位点处，路上的敌人可以在楼上使用“闪电风暴”快速清除。干扰器身上披着光学迷彩，因此是半透明状态的，用“闪电风暴”便可将其破坏。之后可以采用自杀的方法直接回到直升机处，而且在困难难度下，干扰器周围会有大量敌人，有不少还是拿着霰弹枪的隐形超能力者，他们攻击不能防御，被围攻的话非常危险，因此拼命破坏掉干扰器的战术也可行。

按照这一打法摧毁两部干扰器，第三个在停车场，位置稍稍有些隐蔽，从停车场顶上往定位点俯视，向下两层应该可以看到半透明物体，跳下后立即发动“闪电风暴”，可以避免一些不必要的战斗。

信息集结
特正集结
动作集结
攻略集结



38 路的尽头

这个任务的流程比较长，但却有相当巧妙的速攻法。在瓦连接触任务点之后，我们先要解决三门防空炮。防空炮必须用“闪电风暴”来解决，这就让玩家有机可乘。防空炮处于房顶，周围有大量敌人把守，由上方直接突破的效率不高。我们完全可以从楼的下方发动“闪电风暴”，只要方向正确，凭借“闪电风暴”的超大判定，可以轰杀防空炮于无形。每干掉一个防空炮就自杀，会快速回到楼上，便于前往下一个目标。不出两分钟，就能进入任务的第二阶段。

爬上定位点所示的楼顶之后，敌人的卡车带着辐射球逃跑了。接下来要做的是跟上卡车，和它一起前往旧城市的港口处。跟踪路线方面比较自由，但为了保证速度，还是要尽量选择有电线连接的建筑物。到达旧城区后就在铁轨上滑行，这样基本上不会把卡车跟丢了。

进入港口之后，小心地上的地雷。之后的几批敌人不必担心，使用“闪电风暴”可以隔着墙就让他们遭雷劈。面对辐射球，会出现一个终极业力时刻时刻的选择。

业力时刻善行：按 × 键摧毁辐射球。

业力时刻恶行：按□键启动辐射球。

两种选择过后的剧情动画会有所不同。注意，无论你走的是正义路线还是邪恶路线，只要一启动辐射球，业力等级就会马上变成“恶名昭彰”，而且业力等级永远固定，不会改变。启动辐射球后，柯尔的能量上限最大可达 28 格，而发出的闪电也会变为代表极端邪恶的黑红色，说实在的，还是很酷的。这也是游戏中由善转恶的最快途径。



39 真相

BOSS 凯斯勒

一切回到原点。到达游戏一开始的爆炸中心之后，我们将面对游戏的最终 BOSS 凯斯勒。他同样是一个使用电力系能力超能力者，招式比柯尔更为霸道，如果不适应他的招式，那么在困难难度时很可能被 BOSS 秒杀。

凯斯勒的攻击手段比较丰富，玩家要注意见招拆招。BOSS 瞬移前冲之后的冲击波，可在其冲到面前时向侧面翻滚回避，回避时要有一定的提前量；BOSS 砸地之后的全屏震地要在震波接近时跳起，并使用“电磁飞行”来躲避；瞬移之后的直线闪电攻击，可以利用场地中是突起的地形来卡位，另外，用盾牌也可以抵挡，但左右翻滚可以赢得更多反击的机会；被闪电命中时，BOSS 一般会在身体附近布置三颗手雷，威力很大，不靠近就没事儿，也可把手雷射爆。

当把 BOSS 的体力打下三分之一，会出现 QTE，但这个 QTE 是怎么也赢不了的。BOSS 的第二形态增加了一招，地震的同时放出多个巨大幻象，如果被这些幻象碰到，会造成很大的损伤，困难难度甚至是一击死的，因此最好是在幻象出



现时就立即用手榴弹或火箭弹清除它们。BOSS 的全屏震地过程中，直线闪电之后都有一些攻击机会，用手榴弹打时间差是个不错的选择。

BOSS 体力只有三分之一时又会多一招，一次召唤三架小飞行器，飞行器会发出榴弹，对玩家有比较大的干扰作用，推荐在飞行器出现瞬间就使用“闪电风暴”，可以一下子把三架小飞行器都轰成灰，让 BOSS 的这一招变成废招。最后的 QTE 与大战莎夏时的 QTE 基本相同，但如果 QTE 失败会立即死亡，第三阶段要重打，所以别松懈了。

攻略到目前为止，还没有透露关键剧情，最后当然也不会，各位玩家还是亲自品味一下吧，《无名英雄》的剧情在今年的游戏中绝对是最出色的之一，有很多意外，也有很多浮笔，也许后年甚至是明年就会有续作推出。

40 余波荡漾

看完结局动画与制作人员名单后，游戏依然能够继续。玩家可以专注于收集要素和分支任务，向着白金奖杯努力。如果你之前玩的是正义路线，想体验一把邪恶的肆无忌惮，或是在邪恶路线之后，想感受一下正义的气度与责任，那么就要在“保存资料”项目中选择“开始新冒险”。但要注意，重新开始游戏的话，除了奖杯不继承任何数据和能力，完全就是开新档，而且“自动存档”会被覆盖，因此玩家最好手动存档，备份好通关时的状态，以免造成不必要的损失。



支线任务

本作的支线任务非常丰富，总数达到了 99 个，其中中立任务为 69 个，正义任务和邪恶任务各 15 个。一般来说，一遍游戏只能打到 84 个任务，因为正邪任务需要相应的业力状态才能进行。完成支线任务的统一奖励是 100 点经验值，有些任务中还可以取得一些爆炸碎片，但这些碎片不计入收集要素中。支线任务免不了会有一些重复，但也有四五十种。出于结构考虑，以下支线任务以类型分类为主，名称相同的任务会写在一起，了解规则和玩法后，同类任务可举一反三。



中立支线任务

01 卫星连线

任务分布 霓虹区 3 个；瓦连区 4 个；旧城区 1 个

任务要求：各“卫星连线”任务的玩法大同小异，在接到任务之后爬上附近的大楼，先吸光第一个通讯卫星的电力，之后就要在限定时间内到达下一个目标处，每经过一个目标就会出现下一个目标的指示，并增加一些时间。每个任务的目标数量不等，时限也有一些差异，但都基本没有战斗，属于平台跳跃型的任务。

任务要点：注意只在楼顶平台之间移动，千万不能落到楼下，之后再慢慢爬上来的话时间铁定是不够的。要做到这一点，需要利用空中架设的电线进行电磁滑行，在高速移动时跳起使用静电飞行，飞行的速度也会非常快，而且飞得更远，运用好这个特性对于顺利完成“卫星连线”任务的关键。瓦连和旧城区的卫星连线有一定难度，可能需要多试几次，如在黑夜状态下游玩，那么画面会比较阴沉，有些电线的位置不太明显，可慢慢探索最佳路线。另外，卫星连线是游戏中推荐优先完成的支线任务，因为完成任务后，连线点周围的任务都会在地图上显现出来，这一功能方便实用，对于集中完成支线任务很有帮助。



02 死亡危机

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务，是一个初期的支线，与第一个卫星连线任务靠得很近。不过这是个陷阱，任务的委托者突然变成了是掠夺者，而且还是个超能力者，没啥说的，把几个掠夺者都干掉就 OK 了。

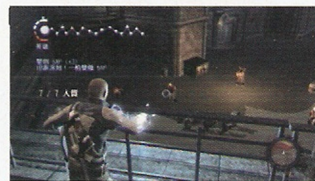
任务要点：如果在自身能力不强时接了这个任务，那么合理使用翻滚闪避是克敌的关键。难度不同，敌人配置也会有所不同。

03 诱拐

任务分布 霓虹区 4 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务，四个“诱拐”完成的条件和方法基本相同。掠夺者抓了一些平民当人质，数量为 6 至 10 人，敌人中会有一两个超能力者。在接到任务之后，他们会出现在附近，玩家只要在尽量不伤害人质的情况下把压送人质的几个家伙全部干掉就行了。

任务要点：可以在远处攻击一下，把敌人都引过来，好让人质远离战场。解救的人质在任务完成后会加算每人 5 点的经验值，没有更多的额外奖励，对于走邪恶路线的玩家来说，把掠夺者和人质统统杀光也不会有什么不良影响。



04 间谍游戏

任务分布 霓虹区 3 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务，任务的玩法是“跟踪”。需要跟踪的目标是一个炸弹客，他的行动比较警觉，总是走几步就往回看一看。就算和他保持一定的距离，如果没有掩体遮挡，炸弹客还是很容易发现玩家的，只要一被发现任务就失败了。如果与炸弹客之间的距离太远，那么就会进入 10 秒倒计时，玩家需要在这段时间内追上目标，跟丢了同样算失败。

任务要点：炸弹客虽然很贼，但是他的视线有一个死角，就是上方。玩家只要多利用铁轨、楼房进行移动，在上方追踪的话会轻松不少。附近实在没有制高点，那就利用墙壁转角、汽车、垃圾箱等物品做掩护，不要操之过急。当炸弹客放下包裹后就不要紧了，一枪把他打爆也无所谓，捡起包裹便可完成任务，而且能获得 5 块碎片。



05 告密者

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：任务委托者是了解了敌人秘密的平民，想求玩家保护他，不过话还没说完就被灭口了。接下来只要干掉伏兵就可以了。

任务要点：战斗型的任务，因为地势相对比较开阔，所以对玩家不利，可以多利用车辆等物体当掩体，削减敌方人数之后就好办了。瓦连区的敌人埋伏在集装箱内，更容易对付。

06 反监视

任务分布 霓虹区 2 个；瓦连区 3 个；旧城区 1 个

任务要求：“反监视”是搜索型的任务，接到任务之后，会被要求把一栋楼房周围墙上的监视器找到并破坏掉。监视器的数量为 8 个、12 个或 14 个，必须在墙壁上攀爬靠近之后，出现指令提示时才能按三角键将其破坏。过程中可能会有敌人对玩家进行干扰，但战斗并不是任务的主体，可以不必理会。

任务要点：“反监视”任务因为突出的是寻找，对技巧性要求并不高，大不了就找慢点儿。监视器每隔两三秒钟会闪一次红光，利用这一点，在扒住墙壁的情况下转动视角，并停止数秒观察有无红光是找监视器的通用方法。有时候靠近监视器也没出现破坏提示，这时就需要换个位置或角度，活用圈键放开手的功能比较重要。瓦连区有 14 个监视器的房子（周围有脚手架）地形比较复杂，有些监视器在脚手架的下方，算是这个系列任务中有点难度的，可以通过看雷达上的黄圈范围来确认最后剩下的几个监视器的所在位置。



07 扮演医生

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务，委托人是警察。这个任务中有业力时刻的选择，善行是先为警局门口受伤的警员治疗，再消灭来抢碎片的掠夺者；恶行是直接拿走碎片，这样的话对手会变成成警察。



任务要点：正邪分明的任务，走什么路线就怎么选吧。邪恶路线对付的是警察，其难度要低一些。

08 冒名顶替者

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务；任务内容很简单，只要在公园里找到假扮路人的超能力者，并将其打倒即可。

任务要点：在公园区域内按下左摇杆，发现雷达上有红点就是敌人的所在位置，靠近后再按下左摇杆，发现路上身上发红光就可以确定是伪装的超能力者了。

10 移动型毒药

任务分布 霓虹区 2 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：接到任务之后，地图上会出现一个会移动的黄色定位点，这就是焦油卡车的位置所在，玩家的目标就是摧毁焦油卡车。

任务要点：比较火爆的任务，因为卡车不是停着让你随便打的，周围会出现大量守护卡车的敌人，而卡车本身的防御力也比较高。一般来说，集中攻击卡车是比较有效率的思路，最好是能跑到卡车头部，边退边打，这样的话被敌人火力包夹的可能性会比较小。如果你采用的是打完故事任务再打支线任务的方式，那么可以用“闪电风暴”直接秒杀卡车，但旧城区的卡车因为躲在铁轨下方，不能用闪电风暴轰杀，只能老老实实打了。

11 贩毒跑者

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：委托人是医生，他的要求是从敌人手中夺回三个补给品。补给品在地图上以红圈表示，十分显眼。找回三个补给品后把东西交给医生即可。

任务要点：到达红圈处只会出现一个敌人，看不到有什么补给品，但只要攻击敌人一次，补给品就会掉在地上，捡起来就行了。路上会有敌人的干扰，但总体来说没什么难度。完成任务之后，会开启一个医疗诊所。

12 爆炸性的选择

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。警察局被装了炸弹，跟随委托人前往后面对业力时刻。善行是按 L2 键把炸弹的电力吸干；恶行是不管炸弹，转身离开。

任务要点：非常简单的任务，根据自己走的路线选择即可。

13 旁观者

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。警察局被掠夺者包围，玩家赶过去之后面对业力时刻的选择。善行是帮助警察，把掠夺者干掉；恶行是袖手旁观，看着警察局被摧毁。

任务要点：因为一开始掠夺者的火力都是针对警察的，选择战斗的话可以从背后搞突然袭击，因此难度不大。业力时刻根据自己走的路线选择就行了。

14 黑水

任务分布 霓虹区 4 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务，与故事任务中摧毁焦油桶的任务内容基本相同，就是把房顶上的焦油桶破坏掉就行了，同样会有业力时刻的选择，善行是近接后用冲击波引爆焦油桶，恶行是用普



通攻击将焦油桶打炸。

任务要点：“黑水”任务的舞台是在房顶，一般都会有两三批的敌人把守焦油桶，贸然突击的话会受到多方火力的压制。因此可以先将焦油桶附近大楼上的敌人干掉，再把油桶近处的敌人消灭，这样的攻击顺序比较理想。另外，地图中下部的“黑水”任务因为可以完成多种绝招而比较有名。

15 摄影师

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 1 个；旧城区 1 个

任务要求：接到任务之后，需要根据摄影师的要求做一些指定的动作。在做一些攻击性的动作时要注意不要伤及摄影师，这样的话任务会算失败。

任务要点：拍照任务的表现形式比较有趣，但难度并不算高，没有特别麻烦的动作需要完成。霓虹区的摄影要求是治疗路人 1 次，用电崩拳攻击有标记的敌人 1 次，炸毁车辆 3 次；瓦连区的摄影要求是干掉两个有标记的敌人，吸取电力 2 次，使用 3 次雷鸣攻击（注意别打到摄影师），使用电磁滑行 2 次；旧城区的摄影要求是爬上指定的建筑物（过程中会拍 3 次照），使用静电飞行 1 次，使用闪电风暴 1 次。



16 医疗灾祸

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。码头附近的医疗诊所被掠夺者占领，将敌人全部干掉即可。

任务要点：码头的地形对玩家来说还不错，至少不会被敌人集中火力攻击。完成任务之后，码头上的医疗诊所也开放了。

17 不一致的决定

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。有个女孩的哥哥被蒙尘者抓走了，并抢走了她手中的碎片。此时面临业力时刻，地图上会有两个黄色定位点，善行是跟着几个蒙尘者走，并将他们干掉；恶行是前往另一处夺取碎片。

任务要点：又一个善恶分支型的任务，战斗难度低，选择恶行有碎片可拿，收益更高。当然，最好还是根据自己走的路线来选择。



18 亲情守护者

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。医生的哥哥被蒙尘者抓走，并给他穿上了蒙尘者的衣服，不同之处在于医生的哥哥戴着一个方帽子，与其他人的样子稍有不同。玩家需要消灭三个蒙尘者，并将医生的哥哥救下。但要注意，如果误伤到了他，任务就会失败。

任务要点：对付三个蒙尘者自然不在话下，关键是要看清谁戴着方帽子。用大范围攻击显然不合适，因此可以采用精准模式，看清对方的长相，再射杀目标。

19 街头乱斗

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。大批的蒙尘者和掠夺者打起来了，玩家需要做的是成为第三方力量将两帮人全灭。

任务要点：这是一个极为爽快的任务，敌人数量之多令人惊讶。两大帮派中均有超能力者和重武器兵种加入，场面混乱而又火爆。玩家可以前往加油站对面的房顶上，那里有几个掠夺者，干掉他们之后就能在高处将敌人一个个击倒，比身陷火力交叉地带显然要安全得多。另外，这个任务是赚取经验值的绝佳途径，常常一颗手榴弹就能炸出百点经验值。在将敌人打到没几个的情况下，就选择放弃任务，不断重复即可。



20 被窃取的处方

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。这个任务与“毒品跑者”的任务进行方式类似，同样是医生委托玩家找回补给品，不过这次的补给品有 7 个，也并不在敌人的身上，而是散落在几幢旧楼的阳台或是房顶上，寻找难度要高一些。找齐所有补给品之后交给医生，任务就完成了。

任务要点：这个任务中的敌人数量不少，对回收补给品的干扰作用明显，因此见敌就杀肯定是没错的。另外，玩家还要注意雷达上的红圈变化，如果变成白三角，就说明玩家与补给品不处于同一高度，需要换一层再找。完成任务后，会开放一个医疗诊所。

21 外科手术

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。蒙尘者在码头绑架了一个医生，玩家需要在他们处死医生之前干掉他们。

任务要点：这个任务中的敌方兵力并不强，一开始的几个敌人可以轻松解决。之后要注意，有两个敌人看守着医生，如果动作不够快，干掉一个敌人，另一个还是会把医生打死的。因此，这里需要采用精准模式放慢速度，这样一来时间就足够了。最后上前帮助医生，任务就解决了，而且还开放了一个医疗诊所。

22 El列车

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 1 个

任务要求：事实上这个任务在霓虹区也有，但是是做为故事任务出现的，至于瓦连和旧城区的列车任务，完成方法与故事任务也比较接近。同样是先要站到火车头上，这样火车就会行驶了。移动过程中会被铁轨上的障碍物阻止，将其炸飞或用冲击波推开即可；有时火车会停下不动，这就需要给铁轨下方的低压电箱充电。火车开过一定的路程之后，任务就完成了。

任务要点：瓦连区的 El 列车过程

智慧的作用在于区别善恶。——西赛罗

比较短，开过隧道过就过关了。只是低压电箱在隧道的另一头，需要走一小段路。旧城区的El列车会有来自空中的无人飞机投弹轰炸，最好是在第一时间就用精准模式将其击落。在车头上比较容易受到房顶上敌人的火力夹击，注意及时吸收电力，回复体力，或者活用盾牌。任务完成后，岛上的火车也就重新启动了。



23 追寻残像

任务分布 霓虹区0个；瓦连区1个；旧城区0个

任务要求： 瓦连区独有任务。在尸体处获得讯息之后，需要跟踪一只蜘蛛的残像进入那个堆满集装箱的迷宫。在迷宫深处会看到三个超能力者的残像，之后就需要在迷宫中找到三个超能力者并干掉他们。

任务要点： 这个任务比较麻烦的地方是超能力者并不会在地图或是雷达上显示，在寻找上会有些费劲。运气不好的话可能要转上十分钟，才能找到最后一个超能力者。耐心一些，可以上高处看看周围的情况。

24 恐怖巴士

任务分布 霓虹区0个；瓦连区4个；旧城区0个

任务要求： 瓦连区独有任务。4个任务的完成方法都是一样的，玩家需要跳到武装巴士的车顶上，给电池充电，令其过载爆炸。

任务要点： 从正面攻击巴士是行不通的。巴士的移动速度不快，因此玩家在高处移动赶上巴士，之后就能轻松跳上巴士车顶了。还有一种秒杀巴士的方法，就是使用闪电风暴，一个雷劈过去，巴士应声爆炸。当然，如果你很早就完成了这四个任务，那就体验不到其中的爽快了。



25 大量出没

任务分布 霓虹区0个；瓦连区1个；旧城区0个

任务要求： 瓦连区独有任务。从医生口中得知，码头附近的医疗诊所被大量蒙尘者占领，消灭所有敌人后，任务随即完成。

任务要点： 敌人数量的确比较多，分布在房顶、二楼和地面，就火力而言不算集中，几个机枪炮台逐个击破即可。全灭敌人后任务完成，且又开放了一个医疗点。

26 遥不可及的动机

任务分布 霓虹区0个；瓦连区1个；旧城区0个

任务要求： 瓦连区独有任务。这个任务需要保护一个平民到达他的储物柜，一路上会出现几批蒙尘者，把他们清除后才可继续前进。到达储物柜后面临业力时刻的选择，善行是拿1个碎片当谢礼；恶行是把平民干掉，然后独吞5个碎片。

任务要点： 这个平民比较活跃，有敌人的时候还往前冲，经常被打伤，但只要不被打死，过一会儿他还是会站起来的，生命力顽强。不过我们还是不能使用范围攻击，以免把他彻底打死。最后的业力时刻视情况选择即可，反正这么多任务做下来，给人的感觉就是："做恶人，挺好！"

27 医疗点

任务分布 霓虹区0个；瓦连区0个；旧城区1个

任务要求： 旧城区独有任务。一个医生说有一批补给品卡在了楼顶上，需要玩家把7个补给品搞到地面上。这个任务中不需要对补给品进行回收，只要找到并把它们打下楼就行了。

任务要点： 7个补给品分布在几栋大楼的楼顶，玩家可以接近后用冲击波把它们吹下来，在远处用万雷槌轰下来也是可以的。楼顶上有少量敌人干扰，但不足为惧。补给品一定要掉到地面才算成功，如果落到较低的房顶或平台上，那还得再打一次。

28 私有财产

任务分布 霓虹区0个；瓦连区0个；旧城区1个

任务要求： 旧城区独有任务。接到任务之后，委托者会把玩家带到一个受伤的路人处。此时会面临业力时刻的选择，善行是治疗伤者；恶行是趁伤者无力反抗，拿走储物柜里的碎片。

任务要点： 这个任务的结果出乎意料，因为如果选择善行，伤者会让你拿走5块碎片做为报答；如果选择恶行，那就会……"轰！"什么也得不到。原来碎片的主人在储物柜子装了炸弹，只有他才知道如何拆除，贸然开柜子就会中招。看来在帝国市，恶人也不是永远都横行无忌的。

29 妄想症

任务分布 霓虹区0个；瓦连区0个；旧城区1个

任务要求： 旧城区独有任务。委托者认为附近总有隐形的怪物在活动，怪不得任务的名字叫"妄想症"。不过这位女士的直觉是对的，三个隐形超能力者突然出现，玩家只要干掉他们任务就算完成了。

任务要点： 隐形超能力者手中的武器是喷子，距离越近威力越大，近距离时还能把玩家打出大硬直来。判断好敌人的方位后拉远距离，边退边打。敌人也不是完全隐身的，仔细看可以看到半透明的影子，只要与超能力者保持距离，他们就不难对付。

30 救兵奔走

任务分布 霓虹区0个；瓦连区0个；旧城区1个

任务要求： 旧城区独有任务。医生改装了一辆上方有电网的巴士，玩家站上去之后车子就会开动，保护车子到达东部码头任务就算完成了。车子受到攻击后会有受伤程度提示，被打炸的话任务当然也就失败了。

任务要点： 因为车顶上有电网，所以能量回复不成问题。这个任务还是非常火爆的，一开始追着车跑的几个敌人只是开胃菜，到接近终点时，会同时出现三个幻像超能力者，几下就能把车子打成"重度受损"。由于敌人与车子的距离很近，所以不要随意使用万雷槌这样的爆炸型攻击方式，容易伤到自己和车子。在合适高度连续用闪光箭连射，就算是超能力者也挨不了多久。任务完成后，东部码头的医疗诊所随之开放。

31 隐藏的包裹

任务分布 霓虹区 2 个；瓦连区 4 个；旧城区 3 个

任务要求：并不会直接出现在地图上的任务。玩家需要在任务点附近杀死敌人，这样敌人的尸体上会随机出现任务标记，接下任务之后会有一个静态画面提示玩家隐藏包裹所在的位置，地图上也会出现一个范围圈，玩家需要根据范围及画面上环境景物的提示找到隐藏包裹。

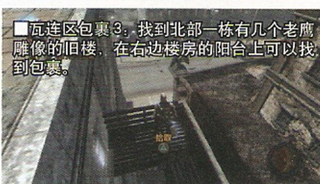
任务要点：如果说你已经完成了地图上所有可见的任务，但地区完成度却没有达成 100%，那么很可能就是没有完成“隐藏的包裹”系列任务。找包裹本身倒不是很难，就是让任务出现有时要靠运气。除基本的经验值外，每完成一个“隐藏的包裹”任务，还可以取得 5 块碎片。


■霓虹区包裹 1：在广场中央右侧的长廊内，闪蓝光的东西就是了。

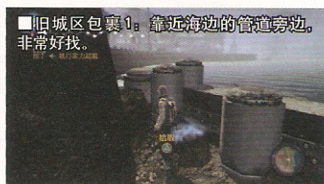

■霓虹区包裹 2：在旋转球东侧的一栋楼的阳台上，右侧还有一块广告牌。

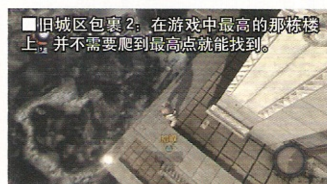

■瓦连区包裹 1：在原先追着亚尔登投像进入的基地内，见到红色向上箭头处爬上去就能找到。


■瓦连区包裹 2：最北面一栋外面有铁栅栏的旧楼底楼，很容易就能找到。


■瓦连区包裹 3：找到北部一栋有几个老鹰雕像的旧楼，在右边楼房的阳台上可以找到包裹。


■瓦连区包裹 4：码头右下角的吊车控制台上面，要往上爬一段。


■旧城区包裹 1：靠近海边的管道旁边，非常好找。


■旧城区包裹 2：在游戏中最高的那栋楼上，并不需要爬到最高点就能找到。


■旧城区包裹 3：在停车场第四层的边缘位置。

正义支线任务

01 硬仗

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。委托人是个警察，他要求玩家活捉一个会瞬移的那种超能力者，也就是先把超能力者打翻在地，然后使用弧形监禁。如果将超能力者打死了，那么任务就判定为失败。

任务要点：如果是在后期做这个任务，而且走的是正义路线，那么一颗手雷过去，就自动活捉了。要是在早期做这个任务，那么就需要注意不要把超能力者爆头了，而且附近的汽车爆炸，也可能把他直接炸死。攻击的时候悠着点儿。

02 约束

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：受到警察的委托，在城里捕获一定数量的敌人即可，也就是使用弧形监禁活捉敌人。

任务要点：这个任务与“硬仗”有点类似，不过没有指定的目标，路上遭遇的敌人都算。因此就算打死了个别敌人也没有关系，大不了找下一个来捉。在没有完成的区域绕绕圈子，很容易碰到敌人，只是有一些敌人在楼顶，需要玩家上楼实施捉捕行动。

03 遛狗

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 2 个；旧城区 0 个

任务要求：几个“遛狗”任务虽然地点不同，但要完成的工作是一样的，就是协助警方把几个被缴械的歹徒送往警局或监狱。攻击任意一个敌人就能让他们移动。押送过程中如果有敌人跑了，就需要追着打，打几下就能把敌人重新抓捕起来。所有敌人都跑光了，任务自然就失败了，但只要有一个被送到了目的地，任务就算完成。

任务要点：玩“遛狗”任务的窍门在于始终以锁定状态移动，因为歹徒的移动速度比较慢，以锁定状态移动也完全可以跟上他们。一旦有人想跑就可以马上展开攻击。囚犯只要不是用闪光箭连击头部是打不死的，有人要跑猛打就行了，不必太多顾忌。另外，囚犯不移动还有可能是有同伙来救援，或是其中有人用石头攻击主角，将同伙打倒、对着反抗者一顿痛打，他们就老实了。送到目的地的囚犯每人加算 5 点经验值，因为跑到一两个也没什么影响，因此是个相对容易的差使。

04 后援俱乐部

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：玩家需要保护一群游行的人，虽说他们有警察保护，不过信帝国市的警察还不如信春哥。游行人群走过一段之后，会受到掠夺者的偷袭，把他们都消灭，让游行的人走到特定位置，任务就完成了。

任务要点：游行人群是否有死伤并不会对任务造成影响，就算把游行的人全部干掉，过一会儿他们还会再生的。玩家只要对付零星的几个敌人就行了，这也让此任务成为了一个十分轻松的任务。

05 官员倒下

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。调查一具警官的尸体后，会出现一个掠夺者的残像，跟着他来到一个小巷子里，会看到几个掠夺者和被他们抓起来的警察。消灭所有敌人，救下警察，任务就完成了。

任务要点：被抓的警察是否生存并不影响任务的完成，你可以选择把掠夺者引过来一个个干掉，也可以敌我不分地大开杀戒。每个生存的警察过关后还是加算 5 点经验值。

06 鼠辈的巢穴

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 1 个

任务要求：警察发现了歹徒的秘密基地，柯尔要先爬上楼靠近空调设备，将其破坏后敌人可能是热得受不了了，于是倾巢而出。玩家只需要消灭 25 个敌人便可过关。

任务要点：破坏完空调之后，玩家处于居高临下的状态，虽然场面有些混乱，但占据高处之后将敌人一一消灭并不是一件困难的事情。使用范围攻击时注意不要伤及警察。



07 围堵

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。任务所处的环境是在瓦连的监狱，不少被关押的蒙尘者冲出了监狱，要玩家来收拾残局。首先是要爬到有定位点的房顶上，干掉几个占领高处有利位置的家伙之后，再将分散的几个蒙尘者干掉就 OK 了。

任务要点：监狱的地形比较复杂，有大量平台跳跃部分，在故事任务中我们已经领教过了。任务中如果有些敌人也没有刷出来，那么最好在附近多转悠一下，运气不好的话爬上爬下的活儿要多做一两次。

08 警察与强盗

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个



任务要求：瓦连区独有任务。大量蒙尘者正在攻击第 14 区的警察局，玩家自然是要前往帮警察解围。干掉所有蒙尘者，且警局没有被破坏，那么任务就圆满完成了。

任务要点：因为保护警察局也是任务的重要环节，因此持有重武器的敌人要优先解决。之后要全力攻击的对象是巨人超能力者，攻击他几次后可以将其火力吸引过来。用左右翻滚和巨人躲猫猫，回避其机枪攻击，他投出的巨石用冲击波可以吹回。在其攻击间隙，用威力最强的手段招呼上去，不用多久就能把他打趴下。剩下几个残兵就没什么战斗力了。

09 巨大的抉择

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：旧城区独有任务。在最初发生大爆炸的地点，蒙尘者和第一之子发生了大规模的冲突，有大量超能力者参战。玩家需要做的是把两帮人马全部消灭。

任务要点：由于有多个巨人和幻像超能力者加入战斗，所以场面的混乱程度可想而知。推荐玩家在停车场上层向敌人发动连续攻击，可以毫发无伤地干掉所有的大型敌人，避免让自己身处火力的中心位置。最后会剩下几个小飞行器，这时再到下层将它们结果了，这个挺有魄力的任务也可轻松解决。

10 游走的伤兵

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：旧城区独有任务。接到任务之后首先前往定位点，在那里接收 15 个生病的平民，需要把他们带往指定地点。有些人会在路上病倒，或是被敌人打倒，那么玩家就需要为他们进行治疗。15 个人全部死亡或掉队的话，任务就算失败。只要有一人存活即可。

任务要点：倒地的平民只要不受到再一次的攻击，那么就还有救，注意雷达上一闪一闪的白方块，就是伤者了。因此，病倒和被敌人暂时打翻在地的人，只要及时治疗就行了。惟一需要特别注意的是地上的小水塘，在柯尔走过时，水塘里会有电流，当平民踩上去时会立即死亡，没得救，一下把 15 个人全电死都有可能！所以移动时快一点，多用跳跃，是防止意外发生的好方法。



邪恶支线任务

01 横冲直撞

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：霓虹区的“热心市民”提供消息说警察们集结起来想对付柯尔，玩家需要做的是制造混乱吸引一部分警察的注意力。当“暴冲等级”达到最高时，警察就会出现，把他们消灭即可。旧城区要对付的是第一之子，同样需要提升“暴冲等级”来引他们出洞。

任务要点：快速提高“暴冲等级”的方法是炸汽车，用不了多久，敌人就会闻讯赶来。远远地把他们都放倒就行了。



02 下流工作

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。这是一项杀手工作，委托人要求玩家去广场上杀一个穿黄衣服、戴帽子的男人，找到并干掉目标之后，再回去领 5 个碎片的报酬，不过因为这些碎片是从警察那里偷来的，所以又被警察围捕。干掉所有警察之后任务也就完成了。

任务要点：由于目标人物穿着比较显眼，所以并不难找，可以多看一下照片来确认。几个警察的实力甚至不如小混混，对付起来没难度。



伟大的谎言不会使你变强壮，但用的恰到好处则能让你有力量。——亨利 · 毕杰

03 无法谅解

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。与委托人见面，发现她并不是要给玩家任务，而是因为她的家人都死于大爆炸，要找柯尔的麻烦。她叫来一批警察伏击玩家，把警察都干掉，就万事大吉了。

任务要点：拿着小手枪的警察位置很集中，对他们一通狂扫之后就能解决大半，不足为惧。

04 愤怒的暴民

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：有群众组织游行反对柯尔的暴行，并有警察加入其中。玩家需要打倒所有的抗议群众，对反击的警察当然也不必客气。

任务要点：抗议群众就是拿着牌子的平民，站位很集中，两三发手榴弹或是万雷枪就能杀十多个，连同几个警察也能一起轰飞。有漏网之鱼就再追上去打倒就行了。旧城区的此任务难度比较高，警察的火力非常猛，正面突袭的话很容易被秒杀，因此可以选择从大楼没有警察火力的那一面跳下，等游行群众自己接近。如果此时已经学会了闪电风暴，那么战斗难度会低不少。

05 攻击小组

任务分布 霓虹区 1 个；瓦连区 0 个；旧城区 0 个

任务要求：霓虹区独有任务。又是“热心市民”提供，警察的两支 SWAT 小队正在通缉柯尔，柯尔要主动出击，找到并干掉他们。

任务要点：打警察是邪恶任务中的一大主题，因为他们的装备差，所以就算两支 SWAT 小队的人数不少，但也还可以用移动射击的方式横扫他们。偶尔注意吸电回复一下就行了。



06 新朋友

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。柯尔受到了霓虹区 BOSS 莎夏的召唤，前往瓦连监狱的房顶找出变压器，把变压器的电吸光之后，就能放出一群掠夺者来。

任务要点：又是一个需要爬到监狱高处的任务，在没做过剧情任务之前接这个任务，那么对地形可能会有些陌生。平台跳跃部分多注意一下，就算掉下去了也可以反复重试。零星的几个警察根本构不成威胁。

07 死亡进行曲

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 1 个

任务要求：这个任务其实就是“遛狗”的邪恶版本，莎夏的手下抓住了几个敌对势力的杂兵，玩家需要把他们押送到指定地点，任务的规则与“遛狗”是完全相同的，只是最后要做的是处决他们。

任务要点：参看正义支线的“遛狗”即可。最后处决时，蒙尘者手中没有武器，只是丢石头或是挥拳打两下，虽然体力还比较多，但基本上就是个靶子的命。不过被抓住的第一之子是三个幻象超能力者，最后处决时会有点儿小麻烦，之前对付此类超能力者有心得的话还是可以速战速决的。

08 追随者

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 1 个

任务要求：莎夏让你去见她的“朋友们”，其实就是一些关在笼子里的平民，打开阀门给他们淋上焦油，他们就会发狂并成为你的追随者。把 7 个暴民放出来，然后干掉 12 个敌人，任务就完成了。

任务要点：暴民们异常勇猛，攻击力也不低。一见到目标，他们就会围上去将其暴打，两三秒钟就能杀一个，玩家就算不出手，在一边看热闹都没所谓。总之是一个非常爽快的任务。

09 城镇之夜

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。先去定位点找掠夺者，之后跟着这三个超能力者，在一个房顶上会遇到一些蒙尘者，与超能力者合力把他们都干掉。反复两次后，再与超能力者对话，任务就完成了。超能力者不能全部死亡。

任务要点：蒙尘者在数量上占优，所以时常可以把超能力者打伤，此时可以对伤者进行救治，以确保超能力者不被全灭。第二批蒙尘者数量更多，使用大范围攻击时注意不要波及超能力者。

10 让它附着在那人身上

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 1 个；旧城区 0 个

任务要求：瓦连区独有任务。在到达定位点后，会与几个掠夺者一同前往警察局，玩家需要做的是连续攻击标有定位点的警局大门，直至将其彻底破坏。

任务要点：这一次毕竟是警察的大本营，火力方面极为猛烈，要想快速高效地摧毁警局，那么可以选择爬上遇到掠夺者处右侧的大楼顶层，那里是警察火力的盲区，而且玩家也可以看到警察局的大门，只要连发万雷枪，那么就可以在不与警察兵力正面交锋的情况下炸毁警察局了。



11 巨大的打击

任务分布 霓虹区 0 个；瓦连区 0 个；旧城区 1 个

任务要求：旧城区独有任务。与正义任务“巨大的抉择”其实是相同的任务，只是立场不同。在最初发生大爆炸的地点，大量蒙尘者和第一之子发生混战，同样会有大量超能力者加入。玩家需要将两帮人马全部干掉。

任务要点：邪恶路线因为没有正义那样的电力回复能力，因此在攻击巨人和幻像超能力者时，最好靠近一点再用不费电的闪光箭猛攻。好在两派打得欢，没人顾得上你。最后会剩下的几个小飞行器瞄准起来不方便，不过可以上前用闪电风暴速杀。

Neon Blast Shards

霓虹区爆炸碎片分布图（共 146 块）



瓦连区爆炸碎片分布图（共 137 块）

 祝福你活出自己，让自己的座右铭成为普遍的准则。——康德



旧城区爆炸碎片分布图（共 67 块）

受苦能突显坚强的灵魂，最明显的特征即是那伤口痊愈的疤痕。——哈利勒 · 纪伯伦

霓虹区秘密讯号分布图（共 13 个）





Atlas 有表达意见的权利，如果他愿意大可抛下世界悄然离去，但他被允许的不过是表述的自由罢了。——法兰兹 · 卡夫卡

文 纱迦 美编 忽悠悠



无双大蛇Z	Koei	动作
PS3 无双OROCHI Z		日版
2009年3月12日	1～2人	7800日元
无对应周边		

本作实际上是融《无双大蛇》和《无双大蛇 魔王再临》两个游戏于一体的威力加强版，如果你之前没有认真玩过这两作的话，本作可谓相当超值。不算近百名可以使用的角色，光是 140 个关卡就够你打上一阵子的了。不过本作并不是奖杯神作，没有 100 个小时搞不定白金奖杯。而且要提醒大家的是，如果你玩的是日版，那么在开始游戏前务必要联上网升级，否则有可能出现奖杯 BUG！

模式介绍篇

故事模式

本作的故事模式（ストーリーモード）分为《无双大蛇》和《无双大蛇 魔王再临》两个部分，其中《无双大蛇》分为魏、蜀、吴、战国 4 条路线，《无双大蛇 魔王再临》分为魏、蜀、吴、战国和远吕智这 5 条路线。一开始我们只能选择《无双大蛇》的 4 条路线，打过任一条路线后，就会开启在《无双大蛇 魔王再临》里的对应路线。把《无双大蛇》的 4 条路线全部打完，就可以开启《无双大蛇 魔王再临》里的远吕智路线。

《无双大蛇》的 4 条路线均有 8 章加 7 外传，外传需要满足一定条件才能打出来，具体可参照下文。《无双大蛇 魔王再临》的 5 条路线则只有 8 章，一口气打下去就可以了。

游戏中的角色也需满足一定条件才能使用。不过本作中只要把全部路线完成，就可以使用除真远吕智、百百目鬼和牛鬼之外的全部角色，所以这里就不详细说明每个角色的出现条件了。将一条路线打完之后，即可以用所有角色来挑战该路线。

特殊隐藏人物的出现条件

姓名	方法
真远吕智	打过故事模式和剧情模式的全关卡（古志城决战除外）。
百百目鬼	获得5种炼成素材。
牛鬼	获得25种炼成素材。

《无双大蛇》全外传出现条件

章节	战场	出现条件
蜀2章外传	南中突破战	打过蜀1章
蜀3章外传	贱ヶ岳の战い	打过蜀3章
蜀4章外传	赤壁逃亡战	打过蜀3章外传
蜀5章外传	街亭の战い	打过蜀4章
蜀6章外传	手取川の战い	打过蜀6章
蜀7章外传	西凉の战い	打过蜀6章外传
蜀8章外传	三方ヶ原の战い	在蜀7章完成特定条件
魏2章外传	南中侵攻战	打过魏1章
魏3章外传	冀州讨伐战	打过魏2章
魏4章外传	杂贺の战い	打过魏4章
魏5章外传	五关突破战	打过魏5章
魏6章外传	凉州の战い	打过魏6章
魏7章外传	南中争霸战	打过魏6章外传
魏8章外传	合肥新城の战い	在魏7章完成特定条件

章节	战场	出现条件
吴2章外传	常山の战い	打过吴1章
吴3章外传	建业城の战い	打过吴3章
吴4章外传	宛城の战い	打过吴4章
吴5章外传	姊川の战い	打过吴5章
吴6章外传	大坂湾の战い	打过吴6章
吴7章外传	冀州の战い	打过吴6章外传
吴8章外传	赤壁の战い	在吴7章完成特定条件
战国2章外传	川中岛の战い	打过战国1章
战国3章外传	下邳の战い	打过战国2章
战国4章外传	汜水关の战い	打过战国3章
战国5章外传	长筱の战い	打过战国5章
战国6章外传	小田原城决战	打过战国6章
战国7章外传	金ヶ崎の战い	打过战国6章外传
战国8章外传	白帝城の战い	在战国7章完成特定条件

蜀8章外传出现方法

蜀7章・江户城の战い，江户城“炎上”事件开始后2分钟内逃出城外。
当玩家进入天守时，伏兵就会出现，同时放火烧城。这里必须尽快将敌将一一击破，带着全体我方武将一起逃离。

魏8章外传出现方法

魏7章・山崎の战い，妲己叛变后1分钟内击破。
怕不保险的话就调最低难度，然后一直跟着妲己，可保万无一失。

吴8章外传出现方法

吴7章・小牧长久手の战い，在战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权。
推荐流程是先打倒右下的牛金开门，之后往西走打倒郭淮并打开小牧城门。然后在西边的城中消灭全部敌将救出孙坚、孙权。

战国8章外传出现方法

战国7章・五丈原の战い，完成千人斩。
由于本作的同屏人数增加了不少，千人斩的速度也大大增加，相信大家不会有问题。

自由模式

在自由模式（フリーモード）里可以用任意角色挑战任意关卡，不过关卡依然是按路线来分类的。和故事模式相比，自由模式的优势在于没有开头结尾的剧情以及使用角色不限。

故事模式、自由模式、剧情模式下各角色的能力和装备都是共通的，随便哪个模式均可拿来练级或刷武器。



剧情模式

剧情模式（ドラマティックモード）收录了40个彼此独立的关卡。演剧模式强调剧情，在这里会看到很多搞笑的故事，关卡的难度要比故事模式和自由模式高。演剧模式每个关卡中可以使用的角色是固定的，不过打过之后即可用所有角色来挑战了。

剧情模式全关卡出现条件请参见下表，其中有几个“条件不明”，不过实际上难度不高，一般来说正常游戏中就会自然出现。

关卡名	难度	出现条件	默认角色
大坂城の战い	★★★★★	曹操／刘备／孙权的熟练度在20以上	曹操／刘备／孙权
樊城の战い	★★★★★	初期即可选择	织田信长／丰臣秀吉／德川家康
合肥新城の战い	★☆☆☆☆	打过吴4章大坂城の战い	诸葛亮／周瑜／武田信玄
严岛突破战	★☆☆☆☆	打过蜀8章古志城の战い	赵云／真田幸村／岛津义弘
祁山の战い	★☆☆☆☆	在故事模式打过任意3关	上杉谦信／关羽／徐晃
小田原城决战	★★★★★	获得15个炼成素材	关羽／夏侯惇／吕蒙
吴郡の战い	★☆☆☆☆	在故事模式打过任意4关	姜维／陆逊／岛左近
邪马台决战	★★★★★	获得全部炼成素材	前田庆次／吕布／本多忠胜
荆州の战い	★☆☆☆☆	在故事模式打过任意5关	柴田胜家／曹仁／孙坚
新城の战い	★★☆☆☆	条件不明	典韦／周泰／森兰丸
南中救出战	★☆☆☆☆	打过战国4章潼关の战い	马超／浅井长政／直江兼续
南中争霸战	★☆☆☆☆	打过魏4章夷陵の战い	孙策／前田利家／庞德
冀州攻防战	★★☆☆☆	打过故事模式的全部关卡	庞统／张角／左慈
大坂湾の战い	★☆☆☆☆	打过吴8章古志城の战い	貂蝉／张郃／长宗我部元亲
汉水の战い	★☆☆☆☆	打过魏8章古志城の战い	曹丕／关平／佳拉夏
上田城の战い	★★★★☆	甘宁／风魔小太郎／张辽的等级在30以上	甘宁／风魔小太郎／张辽
九州の战い	★★☆☆☆	在故事模式打过任意20关	孙尚香／阿市／大乔
本能寺の战い	★★★★☆	黄忠／夏侯渊／稻姬的等级在30以上	黄忠／夏侯渊／稻姬
火河决战	★☆☆☆☆	条件不明	张飞／宫本武藏／本多忠胜
麦城の战い	★★☆☆☆	获得10个炼成素材	袁绍／宁宁／祝融
四国の战い	★☆☆☆☆	打过战国8章古志城の战い	明智光秀／凌统／月英
下ヒの战い	★☆☆☆☆	打过远吕智5章江户城の战い	伊达政宗／司马懿／石田三成
陈仓の战い	★★★☆☆	条件不明	今川义元／星彩／立花誾千代
庐山の战い	★★☆☆☆	全角色平均等级在10以上	甄姬／小乔／浓姬
长沙の战い	★★☆☆☆	在故事模式打过任意30关	石川五右卫门／阿国／孟获
南中攻防战	★★☆☆☆	获得10个炼成素材	太史慈／魏延／佐佐木小次郎

关卡名	难度	出现条件	默认角色
兖州の战い	★★★☆☆	可以使用黄盖／许褚／服部半藏	黄盖／许褚／服部半藏
长谷堂の战い	★☆☆☆☆	打过远吕智终章火河の战い	董卓／杂贺孙市／女忍者
赤壁合战	★★★☆☆	全武将的平均等级在20以上	伏羲／女娲／太公望
南中周游记	★★★☆☆	三藏法师／孙悟空／卑弥呼的等级在30以上	三藏法师／孙悟空／卑弥呼
关ヶ原攻防战	★★★★☆	源义经／弁庆／平清盛的熟练度在20以上	源义经／弁庆／平清盛
白帝城合战	★★★★☆	可以使用远吕智／伊达政宗／前田庆次	远吕智／伊达政宗／前田庆次
贱ヶ岳合战	★★☆☆☆	可以使用妲己／星彩／佳拉夏	妲己／星彩／佳拉夏
江户城救出战	★★☆☆☆	可以使用服部半藏／宁宁／风魔小太郎	服部半藏／宁宁／风魔小太郎
（外传）天水救出战	★★☆☆☆	可以使用三藏法师／张郃／杂贺孙市	三藏法师／张郃／杂贺孙市
（外传）姊川合战	★★★☆☆	打过（外传）天水救出战	三藏法师／庞统／前田利家
（外传）合肥攻防战	★★☆☆☆	可以使用弁庆／妲己／卑弥呼	弁庆／妲己／卑弥呼
（外传）三方ヶ原救出战	★★★☆☆	打过（外传）合肥攻防战	弁庆／卑弥呼／伊达政宗
（外传）五行山脱出战	★★★★☆	可以使用妲己／百百目鬼／牛鬼	妲己／百百目鬼／牛鬼
（外传）古志城决战	★★★★★	打过故事模式和剧情模式的全关卡	真・远吕智／妲己／平清盛

练级关卡推荐 战国9章 楼桑村之战，魏9章 司州之战。

对抗模式

对抗模式（バーサスモード）可以与朋友和电脑进行对战，对战的规则有4种：总力战、胜拔战、疾驱、击坠。因为本模式和隐藏要素无关，这里就不花太多笔墨去介绍了。



设定

设定（オプション）里除了正常的游戏设定以及存档读档外，武将能力初期化和安装硬盘也是在这里进行的。对于一款需要玩上100小时才能白金的游戏来说，安装是必须的。

画廊

在画廊（ギャラリー）里可以观看目前获得的壁纸、武器和动画。

游戏中除了真远吕智、百百目鬼和牛鬼之外，其他93名角色都各有8张壁纸，其获得条件参见下文。在已取得壁纸上按△键，可以将其设定为游戏的壁纸。

①初期即有。
②学会该角色的全部特技。
③该角色的熟练度达到25。
④该角色的熟练度达到30。
⑤该角色的熟练度达到35。
⑥该角色的熟练度达到40。
⑦该角色的熟练度达到45。
⑧该角色的熟练度达到50。

在“壁纸一览”的“他2”一项中，还有3张特别壁纸，其取得条件分别为：故事模式全关卡通过、剧情模式全关卡通过、故事模式和剧情模式全关卡全难度通过。打过剧情模式的古志城决战后还可以自行制作原创壁纸。

生存模式

生存模式（サバイバルモード）事关若干个奖杯，所以还算重要。在生存模式中，每打败一支队伍，我方角色的体力就会得到部分恢复，而无双槽的状态会自动继承于上一场战斗。生存模式中各角色的能力是固定的，而玩家遇到的队伍会越来越强，而我方只要有任何一人体力为零就算失败，因此一定要注意适时换人，而且待机角色的无双槽是会自动恢复的。

在生存模式中，如果能将对手击出场外也算胜利，在后期敌人能力越来越强的情况下，活用出场技会令战斗轻松很多。除了对应的奖杯之外，玩家结束战斗后会得到一定数量的累计经验值作为奖励。

基础知识篇

基本操作

按键	操作
□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃／上马／下马
○	发动无双技／蓄无双槽
L1	防御
R1	类型动作
L2	逆时针换人
R2	顺时针换人
SELECT	呼唤马匹
START	打开情报画面／跳过事件动画
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	转动视角
R3	切换大小地图



画面解说

战斗画面图示



①能力上升标记

在战场上吃到令能力一时上升的道具后，这里就会闪光，不同的颜色代表不同的效果。红色为攻击力2倍，绿色为防御力2倍，蓝色为移动速度最大，黄色为无双槽不减。

②经验值槽

这条槽清楚地标明了何时可以升级，当槽蓄满后会自动升级，同时从头开始累积。

③体力槽

当所操纵的角色的体力槽变为0时，游戏就会结束。

④无双槽

无双槽上分段的标记，表明发动类型动作的无双消耗量。

⑤士气槽

蓝色为我军，黄色为第三方势力，红色为敌军。在本作中第三方势力一般都是我方的援军。

难度设定

本作共有 4 个难度：简单、普通、困难和激难。本作的故事模式难度不高，即使是在激难难度下，敌人也很难秒杀练满的玩家。但剧情模式的难度要高得多，被敌人秒杀是轻而易举的事情。

在不同难度下打过的关卡，电脑会以 CLEAR 进行标明。如果一个关卡的 4 个难度全部通过，则整个关卡图标都会标明 CLEAR。全关卡全难度通过是白金奖杯的必要条件之一，如果玩家想挑战这个目标的话，建议第一遍游戏从最低难度开始，可以轻松练级、练特技、练熟练度。

不过要想打出好武器的话就非得高难度不可了，要想打出最强的 4 级武器，至少要在困难难度下的 3 星以上关卡才有可能。激难难度下任何关卡都有可能出 4 级武器。

组队战要点

本作采用 3 人组队的作战方式，不过只要其中一人一命呜呼，游戏就会立刻结束。待机的两位角色不但不会受到攻击的，而且待机时还会慢慢恢复体力和无双。所以一定记得勤换人。

在战场上如果吃到恢复体力和无双的道具以及令能力一时上升的道具，统统对全队有效，这无疑是一个相当厚道的设定，因此我们可以让一名强者带着两名弱者一起去刷武器。不过只有玩家操纵的角色才能在战斗中成长，包括升级、特技习得、熟练度上升。



部分角色的类型动作会让全队的能力上升，好好利用这一点的话游戏难度也会大大下降。



动作要素篇

招式分类

本作 96 名角色的攻击方式可以分为 7 大类，出招表可以在チーム情报的アクション一览中察看。各角色的全部招式并不是一开始便可以使用的，在达到指定等级后才能逐渐学会新的招式。

注意部分角色拥有隐藏技，如曹丕在 C2、C4、C5、C6 后按□出玉等等，这种招式在出招表里没有写明。另外战国武将在《战国无双 2 猛将传》中加入的新蓄力攻击都没有在本作中引进。

注：C 代表△的蓄力攻击（CHARGE 攻击），如□□□△简称为 C4，表示第 4 下需用蓄力攻击来取消。以此类推，C1 就是△，C3-3 就是□□△△△。

真・三国无双A型

□最高9连
拥有C1、C2、C3、C4、C5、C6
C3可以追加二三级

“《真・三国无双》系列”的全部角色（除诸葛亮和司马懿外）以及妲己、太公望、孙悟空、伏羲、女娲均采用这种攻击方式。其中 C2 和 C5 为浮空技，C3 为致晕技，先用 C3 敲晕再用 C5 浮空是最基本的连续技。

真・三国无双B型

□最高9连
拥有C1、C2、C3、C4、C5、C6

此模式只有诸葛亮和司马懿采用。和其他三国武将比起来，C3 不能追加是一大缺点。不过两大军师的动作成长相当快，16 级就能学会全部招式，比其他三国武将早了 3 级。

战国无双 A型

□最高12连
拥有C1、C2、C3、C4、C5、C6、C7、C8

原《战国无双 2》的通常攻击型角色全部属于此类，12 段□连击和 C1 ～ C8 的变化是最大特色。一般来说 C2 和 C5 为浮空技，C3 为致晕技，C7 为防御不能技。代表人物有：源义经、德川家康、明智光秀、丰臣秀吉、上杉谦信、阿市等等。

刷熟练度关卡推荐
吴 12 章 严岛之战、吴 13 章 桶狭间之战、魏 5 章外传 五关突破战、吴 2 章外传 常山之战、剧情模式的祁山之战和四国之战。

战国无双 B型

□最高8连
拥有C1、C2、C3、C4
C1、C2、C3、C4全部有二三级追加

原《战国无双 2》的蓄力攻击型角色全部属于此类。尽管通常攻击和蓄力攻击的组合最高只到 C4，但 C1 ~ C4 每一段后面都可以按△进行两次追加，往往能多次发动属性，因此相当强劲。代表人物有：平清史、卑弥呼、真田幸村、前田庆次、本多忠胜、宫本武藏等等。

战国无双 C型

□最高8连
拥有C1、C2、C3、C4
C1、C2、C3、C4有二级追加

原《战国无双 2》的特殊技型角色全部属于此类，因为本作取消了特殊技的设定。这样一来最高 C4 的组合以及□ 8 连击的上限就比较寒碜。代表人物有：宁宁、石田三成、服部半藏、直江兼续等等。

远吕智型

□最高9连
拥有C1、C2、C3、C4
C1、C2、C3、C4全部有二三级追加

仅有远吕智一人采用此类型，其特征和战国无双 B 型基本相同，只是□最高 9 连。

真·远吕智型

□最高9连
拥有C1、C2、C3、C4

仅有真·远吕智一人采用此类型。尽管动作贫乏，但招招都强得要命，绝对是最强角色。

无双技

本作的无双技有两套不同的系统，即《真·三国无双》的无双乱舞和《战国无双》的无双奥义。无双乱舞的特色在于发动中松开○键可以提前结束，同时无双槽也会得到保留；无双奥义则是一发动就必须等无双槽耗尽才会停下来，不过在无双奥义发动中可以自由行动。

无双技发动中是完全无敌的，此外威力也不低。不过由于本作的属性实在太暴力，因此利用无双灭将不太现实，倒不如留作保命或发动技能。

血红时发动的真·无双乱舞和无双秘奥义均自带炎属性。另外双打时当 1P 和 2P 接近时，双方按○键就可以发动合作无双，合作无双同样是自带炎属性。

援护攻击

当玩家操纵的角色受到攻击之时，如果待机的角色无双槽全满的话，输入 L1+□／△就可以发动援护攻击，□和△对应不同的角色。援护攻击发动后待机角色会出现在玩家身边解围，玩家操作的角色会进入短暂的无敌状态。

援护攻击威力很小，不过能够避免玩家被敌人连续进攻，再加上消耗的无双值不算多，因此远比放无双解围实用。拥有天阵的话，更是只要待机角色的无双槽达到一半就能发动援护攻击。

合体技

当玩家操纵的角色处于红血重伤且无双槽全满的状态时，只要同时按下 L2+R2，就可以发动同组三人的合体技。合体技不仅威力大，而且发动时附加属性，打完后往往还可以继续追打。有了炼成能力天阵后，无需血红就能发动合体技，实在是太暴力了。

如果玩家的队伍是特殊组合的话，会有对应的专用合体技。专用合体技发动后，画面上出现的特写画面会有所不同，接下来的攻击方式也会有变化。不过有的专用合体技反而不如普通合体技好用。

合体技名	角色
仙界三英	伏羲+女娲+太公望
君主之守人	森兰丸+周泰+典韦
三忍者	风魔小太郎+服部半藏+女忍者
造反者	吕布+魏延+明智光秀
天下无双	吕布+本多忠胜+远吕智
妖艳之美姬	浓姬+甄姬+妲己
桃园三杰	刘备+关羽+张飞

合体技名	角色
三国君主	刘备+曹操+孙坚
孙氏三兄弟	孙策+孙权+孙尚香
战国三霸者	织田信长+丰臣秀吉+德川 家康
火器的名家	杂贺孙市+伊达政宗+德川家康
神弓手	黄忠+夏侯渊+稻姬
天下鬼才	诸葛亮+周瑜+司马懿

无双爆发

在无双乱舞或无双奥义发动的状态中，按 L2 或 R2 换人后立刻按○发动无双技，就可以使出名为“无双爆发”的新技巧。和普通无双技比起来，无双爆发将根据队伍构成来附加属性，最多可以实现 3 人连放，不过代价是要耗光 3 个人的无双槽。从实用性来说无双爆发远不如加了天阵后的合体技。

队伍构成	附加效果
力型角色2人以上	分身
速型角色2人以上	神速
技型角色2人以上	吸生
力速技各1人	阳

角色类型

角色类型是相当重要的设定，它往往会决定一名角色是好用还是不好用。游戏中的 96 名角色被分为力、技、速 3 种类型，每个属性都有独有的类型动作和特殊能力。特殊能力是天生具有的，而类型动作是以 R1 键发动的技巧。各角色的类型动作和特殊能力同样可以在チーム情报的アクション一览中察看。



力（パワ-）

类型动作 必杀技
特殊能力 超级护甲

由 R1 发动的必杀技要么威力极大，要么能带来强劲的附加效果，但要消耗无双槽。超级护甲可以让角色在挨普通攻击和弓箭时不产生硬直，从而能够从容地使展各种攻击。

速（スピ-ド）

类型动作 独有技
特殊能力 空中冲刺、跳跃取消

速型角色拥有 R1、左摇杆 +R1 两种独有技，这两种独有技可以接续在其他攻击之后。跳跃取消则对大部分地面攻击均有效。空中冲刺的使用方法是在空中按 ×，发动过程中完全无敌。

活用跳跃取消和独有技取消，既可以组合出威力强大的连续技，也可以用来取消收招的硬直。不过 R1 可以被左摇杆 +R1 取消，但左摇杆 +R1 却不能被 R1 取消。

技（テクニック）

类型动作 EX蓄力攻击、SP攻击
特殊能力 会心一击、特殊反击

将原来的□△组合攻击中的△换为 R1，由此可以变化出威力更高、判定更强的 EX 蓄力攻击。在出招表中可以看到特定蓄力攻击后打着 SP 字样，这表明该段蓄力攻击如果用 R1 取消的话，会变化为与原来不同的全新技巧，即 SP 攻击。对于无属性的蓄力攻击，如果改用 EX 蓄力攻击的话，一般都会附加属性。

对空中的敌人施以蓄力攻击或 EX 蓄力攻击时，必定会发动威力更大的会心一击。而在地面受到敌人攻击时按 R1，便可发动全身无敌的反击技。但是 EX 蓄力攻击和特殊反击都会消费无双槽，无双槽不足的话则无法发动。

强者养成篇

从《真・三国无双》一代开始，《无双》就加入了角色扮演游戏的成长系统。就算你有一把究极的武器，如果基础攻防值太低，在高难度下只要挨打就会挂掉素。本作中角色的能力只有 5 项，即：体力、无双、攻击力、防御力、素早さ，当然在实际游戏中还有多项隐藏数值。角色能力可以在チーム情报中察看。

角色类型	分为力、速、技3种，不可改变。
Lv	等级。最大99级。
服装	每位角色有4种服装，在角色选择画面中按△可以改变。
经验值	累积到一定程度后会升级，49级之后固定为2720点升级。
体力	战斗变为0时GAME OVER。
无双	关系到无双技巧和部分角色的类型动作的发动。
攻击力	角色的攻击力。
防御力	角色的防御力。
素早さ	影响角色的移动速度和跳跃高度。
熟练度	与防御力有关。

只要不断升级，就可以令体力、无双、攻击力、防御力、素早さ这 5 项基本数据提升。当角色等级达到 99 级后，全能力都会变满。不过需要注意的是，各角色的能力上限是不同的，同样是攻击力全满，吕布的 MAX 攻击力和貂蝉当然是不可同日而语的。

在战斗中打倒敌兵敌将都有经验值可拿，打倒部分敌将后还会出现增加经验值的道具。而在过关后，会根据玩家的过关时间和杀敌数再赠送一定的经验值，这部分经验值被称为"储备经验值"（ストック经验值）。储备经验值是全角色共通的，通过兵舍画面中的"经验值振分"选项可以提升任意角色的经验值。这样就算是从不上场的人也能轻松升到 99 级。

另外储备经验值也是武器融合的必要费用。

经验值获得表

一般兵	6
队长	15
一般武将	300
无双武将	600
总大将	900

熟练度

熟练度影响武将的防御力，同时与部分隐藏要素有关。

熟练度上限为 50，提升至上限后武将受到的伤害大约会减少一半。玩家只要不断杀敌就能令熟练度增加，每杀 500 人就能增加 1 点熟练度，而杀 1 名武将等于杀 100 人。

从隐藏要素角度来说，熟练度还与武将的服装和壁纸有关。壁纸相关的知识在前面已经介绍过了。熟练度达到 10 的时候，会开启该角色的 3P 服装；熟练度达到 20 的时候，会开启该角色的 4P 服装。



特技

能力练满了，并不代表你的攻防就达到了顶点，因为还有特技的设定。每位角色都可以学会 3 ~ 4 种特技，只要在战斗中满足特定条件就可以学会。这个"特定条件"可以在チーム情报的特技习得情报中察看，只有杀死指定人数的敌兵、武将或敌兵 + 武将这 3 种。不过有时会附加一些限制条件，如限时内完成、不能使用消耗无双的技巧、体力要维持在一定程度之上等等。

各角色习得特技的顺序不能改变，而规定的条件也必须由该角色一人完成才能习得。但是所有已习得的特技，全部角色都可以装备。游戏中一共有 18 种特技，要想把所有特技练满，就要把所有角色都用过，这可是个大工程。因为学特技和难度无关，那么在最低难度下学习自然是最省心的了。

刷武器关卡推荐① ①战国 1 章　楼桑村之战（有武器的敌将是石川五右卫门、董旻、华雄、李儒）；②吴 5 章　桶狭间之战（有武器的敌将是文聘、钟会、鬼庭纲元和前田庆次）。

硬件集结 特征集结 动作集结 攻略集结

全特技一览

特技名	作用	MAX等级
体力增加	体力最大值增加	20
无双增加	无双最大值增加	20
攻击强化	攻击力增加	20
防御强化	防御力增加	20
速度上升	素早さ增加	20
马术强化	影响骑马时攻防能力以及出战时坐骑的种类	15
运上升	只影响入手武器的质量	15
力型强化	力型角色的攻击力上升	20
速型强化	速型角色的攻击力上升	20
技型强化	技型角色的攻击力上升	20
特殊强化	蓄力攻击的威力上升	20
必杀强化	消费无双槽的技巧威力上升	20
经验值增	获得的经验值增加	20
待机回复	待机武将的无双槽回复速度上升	15
消费轻减	无双槽的消耗量减少	15
连击回复	连击数超过10时，体力会得到回复。注意仅在过10时才会回复，达到其他10的倍数时不会回复	15
回复体力	战斗中体力自动回复	15
回复无双	战斗中无双自动回复	15

炼成

本作不但可以在武器上装备8种属性，而且允许玩家在武器上再"炼成"3种能力。武器炼成则首先需要有对应的素材，本作的素材是以贵重品的方式在游戏中出现的，玩家必须以特定的方法才能打出素材。素材不是消耗品，一旦入手，永远拥有。

武器炼成能力共有15种，每种能力都要求玩家拥有对应的素材和属性才能炼成。素材虽然不是消耗品，但属性却是消耗品。为了让武器上附加的能力正好是该能力要求的那几种属性，我们还得按照要求先合出对应的武器。

已取得的武器炼成能力是独立存在的，玩家可以通过"武器改造"中的"炼成能力融合"将其合成到任意一名角色的任意一把武器上，不过合成之后就不能收回了。



属性



之所以本系列能够出现最高难度下也能秒杀敌将的情况，就在于本作的属性设定。游戏允许玩家最多在武器上合成8种属性，这些属性会在特定的蓄力攻击中生效，而且除了少数几种互相抵消的情况外，武器上的属性可以同时发动。8种属性加成下来，威力自然就大得惊人了。

蓄力攻击按属性情况可以分为"可带武器属性"、"自带固定属性"和"不带属性"这几类，还有"自带固定属性"和"能带部分武器属性"的情况。自带固定属性的招式，就不能附带武器属性。

本作的招式属性设定和《无双大蛇 魔王再临》基本一致。以三国角色为例，C3一般只有最后一下才带属性，C1、C2一般不带属性。

通过武器融合可以把两把武器的属性融为一体。任意两把武器进行融合时，都可以选择是否增加空格和攻击力，但属性和能力只能从两把武器本身具有的属性和能力进行选择。每种属性的最高上限都是10级。融合时首先要选择一把武器作为本体，之后再选择另一把武器进行融合。融合结束后，本体可以保留下来，而第二把武器将会消失。每位武将都有4个不同级别的武器，4个级别的武器基础攻击力有明显差异。



炎	给予追加伤害，并且在火消失之前一直有效。炎与破天、雷组合比较实用，与冰不可共存。
冰	40%几率将敌人冻住，冰冻时间约为4秒，冰冻中敌人的防御力下降。冰是推荐属性，不过不要与破天、炎并用。
雷	以雷攻击周围的敌人，能令敌人崩坏，可有效防止敌人浮空，与分身、破天并用的效果也不差。
阳	敌人无法防御，并给予追加伤害。武器上必装的属性之一。
斩	1/4几率令敌兵即死，对敌将造成固定伤害。武器上必装的属性之一。
吸生	吸收敌人的体力。因为本作敌人的攻击力高，因此吸生意义不大。
吸活	吸收敌人的无双。吸生的效果很小，只有经常用SP攻击的技型武将才用得上吸活。
破天	对空中的敌人攻击力上升。与雷、冰并用不太好，不过与分身和雷并用比较有效。
勇猛	对敌将的攻击力上升。可以与极意并用。属于装了不亏的属性。
旋风	攻击范围变大。对于大部分武将来说都是必装的，对小部分招式（多半是拳脚类）无效。
分身	攻击时出现分身，可多打一下，但不带属性。与雷并用时会把敌人打飞。
神速	攻击速度加快。高等级神速会导致部分招式判定有误，因此不是所有人必装，更不是非10级不可。
极意	攻击力上升。可以与勇猛并用。同样是属于装了不亏的属性。
背水	体力越少，攻击力越强。效果虽然显著，但赌博成分较高，不推荐。

武器炼成能力一览

名称	效果	所需属性	所需素材
兵法	能力上升道具的持续时间增加	炎1	黑曜石
不屈	濒死状态下倒地再起时攻击力两倍	勇猛1	翡翠
旋回	受身变得更加容易	破天1旋风1	琥珀
补给	打死敌兵时有一定几率掉下桃子	吸生1吸活1	萤石
狙击	弓箭和火枪的威力上升	勇猛1神速1极意1	金
天活	无须血红重伤即可发动真・无双乱舞和秘奥义	炎1分身1雷1	玛瑙
天阵	无须血红重伤即可发动合体技	炎1旋风1分身1极意1	金刚石
湾曲	受到的伤害减少	阳1吸生1旋风1背水1	孔雀石
顽强	蓄力攻击中不会被打断	冰1吸活1勇猛1分身1极意1	青玉+白玉环
飞龙	蓄力攻击可以用跳跃取消	斩1破天1分身1神速1极意1	水晶+神行符
金甲	受到弓箭和火枪的攻击时，不会出现硬直	雷1斩1吸活1分身1神速1背水1	红玉+定风珠
连携	待机角色的无双槽只要有一半，就能发动援护攻击	冰1破天1勇猛1旋风1分身1神速1	定海珠+阴阳珠+吸魂砂+混天绫
赋活	无双槽自动回复	炎2阳2吸生2吸活2旋风2神速2极意2	风火轮+勾玉+神气环+龙の首の玉
再生	体力为零时，拥有一次复活的机会	冰2阳2吸生2吸活2旋风2分身2神速2背水2	朱雀翼+青龙胆+白虎牙+玄武甲
天舞	无双槽全满时所有攻击均附加属性	炎2冰2雷2阳2斩2吸活2勇猛2极意2	蓬莱の玉の枝+佛の御石の钵+火鼠の皮衣+燕の子安の贝

素材入手篇

在战前准备画面中，如果本关有素材，会给出素材获得方法的提示。此外玩家还可以进入画廊模式确认每种素材的获得方法的提示。要想查看目前已取得的素材，可以在兵舍的武器炼成画面中按△键查看。玩家必须按照特定方法，才能拿到素材，不过使用角色和难度没有限制，故事模式和自由模式均可。满足条件后会出现贵重品发现的信息，此时玩家可以查看情报履历来确认详细位置，之后来到指定地点击破箱子回收即可。

注意，如果玩家使用的角色在战场上本来就有登场，电脑会将该角色换成其他武将。另外文中提到的击破敌将，均需要玩家亲手击破。

黑曜石

关卡：战国2章 本能寺之战
条件：快速灭火

妲己出现后过一会儿本能寺会起火，然后泷川一益会从地图北边开始移动到寺内救火。快速护卫他抵达指定地点即可，路上的援军要快速清掉。

翡翠

关卡：蜀2章 长谷堂之战
条件：迅速救出月英

只要开战后直扑月英的位置，然后击破囚车即可。

琥珀

关卡：魏2章 天水之战
条件：成功守住三砦

只要在三砦未失守的情况下，把敌左中右三路的敌军先头部队全灭即可。

萤石

关卡：吴2章 长坂之战
条件：7分钟内看破陆逊所有计策

主要是甘宁和他附近的伏兵，以及岛左近的火计，伏兵会在接近甘宁时出现。从起点一路见将就杀就可以了。

金

关卡：战国3章 九州之战
条件：迅速击破敌将

必须快速且依次打倒张角、阿国、小乔。路上敌将可顺手杀之。

玛瑙

关卡：蜀5章 吴郡之战
条件：三处伏兵快速看破

伏兵在三个砦内。左砦要跟着可疑的我方士兵行动，中间砦只要打死一个敌兵就会发现伏兵，右砦要把橹上的敌人全灭才会让伏兵出现。

金刚石

关卡：战国6章 樊城之战
条件：开战后5分钟内将张郃击败。

孔雀石

关卡：魏4章 夷陵之战
条件：迅速击破夏侯惇和庞统

水晶

关卡：吴4章 大阪城之战
条件：10分钟内救出孙坚、可儿才藏、蒋钦三人。

难度较大。孙坚和蒋钦没问题，可儿才藏在天守二楼，必须从天守西门进入。玩家要陪孙坚一起杀到西门附近，这时西门才会打开，之后上二楼杀掉守将就能救出可儿才藏，这对玩家的清兵速度是个考验。之后的蒋钦可以独自一人前去营救。强烈推荐派孙悟空上场，可以充分发挥在城内移动的优势。

萤石

关卡：魏6章 山崎之战
条件：迅速打倒天王山上的诸葛亮夺取大筒

红玉

关卡：蜀7章 江户城之战
条件：快速击败关羽、张飞

神行符

关卡：吴7章 小牧长久手之战
条件：中央程普等3将溃败前救出孙坚、孙权

依照指令从南边进军，把沿途敌将均击破就行。

定海珠

关卡：战国10章 冀州之战
条件：击破全部增援和援军，佐佐木小次郎必须由玩家击破

只要一路上追随妲己，就可以碰到全部的增援和援军，将其全灭即可。

定风珠

关卡：蜀10章 杂贺之战
条件：打破敌军所有计策

顺序如下：先攻下东砦，再攻下西砦阻止兵粮运输，最后掩护魏延在中央砦放火并攻下中央砦。

白玉环

关卡：魏2章 汜水关之战
条件：在夏侯兄弟生存的情况下，先让火计成功，再击破陈宫

阴阳珠

关卡：吴10章 金崎之战
条件：迅速击败大量敌兵，并让夫妇的作战成功

参考杀敌人数是 400 人。之后只要在周瑜不败走的条件下保护小乔来到指定地点引出董卓即可。

吸魂砂

关卡：远吕智2章 成都之战
条件：开战后6分钟内突破成都南门，再打倒诸葛亮。

混天绫

关卡：蜀13章 葭萌关之战
条件：在魏延关羽没有败走的情况下击破孙悟空本体

首先帮魏延关羽消灭附近的敌将，张辽出现后敌方妖术兵长出现，迅速击破 3 个妖术兵长后孙悟空会变出 3 个分身。只要击破其中一个，敌本阵大门就会打开，冲进去杀掉孙悟空本体即可。

风火轮

关卡：魏3章 贱岳之战
条件：击破5台虎战车，并让袁谭与袁熙投降

击破全部虎战车后耐心等一会儿，就会有让两人投降的剧情先后出现，完成即可。

勾玉

关卡：吴11章 南中之战
条件：两次火计成功后击破庞统

神气环

关卡：蜀11章 长筱之战
条件：快速打开敌本阵大门

先快速灭掉吕布前三阵兵力，并成功让陆逊援军到达。之后东砦大门会打开，进入东砦灭掉敌将，敌本阵就会开门了。

朱雀翼

关卡：远吕智4章 合肥之战
条件：开战后7分钟内完成断桥任务，之后在3分钟内击败张辽和甘宁

青龙胆

关卡：魏6章 邪马台之战
方法：迅速制压炮台并干掉右下方增援的前田庆次

白虎牙

关卡：吴14章 阳平关之战
条件：敌伏兵和女将快速击破。

敌伏兵有两阵：一开始从右路奇袭的高顺，以及中央分断后出现的大量伏兵。貂蝉会作为右路援军在本关后期出现。

玄武甲

关卡：战国7章 白帝城之战
条件：开战后20分钟内让上杉谦信、织田信长、丰臣秀吉从三个方向进入白帝城。

时间比较充裕，只要把路上的据点和敌将清光即可。但注意玩家不可使用这 3 人。

蓬莱の玉の枝

关卡：远吕智7章 三方原之战
条件：开战后10分钟内发动缩地术，并击破森兰丸、明智光秀、森长可、蜂须贺小六、不破光治、佐久间盛政

难度较大。一开始先灭掉不破光治，之后迅速前往高台区清光所有敌将和据点，兵粮库开门后立刻秒杀里面的守将。我方的妖术兵长进入兵粮库后才能发动缩地术，其他时间必须快速清兵，才能确保妖术兵长快速前进。剩下的敌将可以在 10 分钟后再补杀。

佛の御石の钵

关卡：蜀终章 五丈原之战
条件：开战后6分钟内打开大门，之后在4分钟内击破妲己和卑弥呼



要想在 6 分钟内打开大门，需要让太公望来到中央门前，按照正常打法清兵保护其前进是不可能的，只能清光大门外的所有将才能确保成功。换上最强的武将以及孙悟空（或高级好马），一开始先往左边杀，清光所有的敌将和妖术兵长后再等一会儿就行了。顺利的话 5 分钟即可解决战斗。

火鼠の皮衣

关卡：魏传终章 官渡之战
条件：开战后10分钟内我方作战全部成功，卑弥呼出现后100秒内将其击破

我方的作战就是把 3 个武将引诱到 3 个砦内并确保不败，然后诱敌深入发动伏兵。卑弥呼是作为敌主力部队出现的。

燕の子安の贝

关卡：吴终章 赤壁之战
条件：迅速占领祭坛后迅速击破妲己和前田庆次

一开始先随便应战，在我方战船到达之后就可以攻向祭坛了。占领祭坛之后过一会儿，待通向敌方的船到达后迅速赶到妲己处，庆次就会出现。

龙の首の玉

关卡：战国传终章 关原之战
条件：开战后4分钟内消灭南、东南、东的3支大筒部队，再击破前田庆次，最后干掉妲己

前田庆次的位置不可见，不过其目标是左下方的本阵，迅速赶去截杀吧！

刷武器关卡推荐② ③战国 7 章外传　金崎之战（有武器的敌将是张郃、修陀。）④魏 6 章外传　凉州之战（有武器的敌将是鲑延秀纲、最上义光、风魔小太郎）。

奖杯心得篇

全奖杯列表

名称	条件	种类
真の无双	取得所有奖杯	白金
三位一体の极み	可以使用所有武将	金
古今无双の士	激难难度全关卡通过	金
不屈の斗士	生存模式50连胜	金
宝饰の探求者	全练成素材获得	金
武技の顶	全特技习得	金
异界の收集家	获得全武将的全武器	金
乱世の洒落者	获得全武将的全服装	金
色彩乱舞	获得400枚以上的壁纸	金
仁の绊	蜀的故事模式通关	银
覇王の凯旋	魏的故事模式通关	银
逆袭の猛虎	吴的故事模式通关	银
日本一の兵	战国的故事模式通关	银
魔王降诞	远吕智的故事模式通关	银
历战の勇士	生存模式30连胜	银
一骑当千	1000人斩达成	银
纸吹雪	获得200枚以上的壁纸	银
兵贵神速	1分钟内打过任意一关	银
荒ぶる战士	生存模式取胜	铜
连舞缭乱	100连达成	铜
大胜利	一场战斗获得10000点以上的经验值	铜
武の切っ先	300人斩达成	铜

本作的奖杯难度不大，但很花时间。

全服装获得要求玩家把所有角色的熟练度都提升至 20 以上，400 张壁纸又要求玩家进一步提升熟练度，另外全剧情模式关卡出现也需要玩家将部分角色的熟练度练高。这 3 个奖杯会耗费玩家大量时间。

异界の收集家的说明是要求玩家取得全部的 4 级武器，但实际上玩家必须取得全部的 1、2、3、4 级武器才行，其中 1 级是初期就有的。要拿到这个奖杯的话，武器只要曾经获得过就算，但必须是曾经保留在武器库里的，如果过关时一入手就扔是不算的。

生存模式相关的奖杯也不难。活用吕布和卑弥呼的 C1，多试几遍的话过 50 关应该不难。

兵贵神速可以打战国 7 章外传金ヶ崎の战い，开战后直取伊达政宗即可。

如果你有志于白金奖杯，推荐先过吴传，因为吴传有好拿的武器的关卡：桶狭间之战，吴传通关后出现的吕布也是是适合初学者的角色。

实用特技

下面列出对成长最有帮助的 3 个特技的对应人选。武将名字后面的数字代表这个特技是这名武将的第几个特技。

经验值增	马术强化	运上升
左慈1	张辽1	丰臣秀吉1
孙坚2	明智光秀1	许褚1
远吕智2	岛津义弘1	张角1
曹丕2	德川家康1	佐佐木小次郎1
曹操2	太公望1	平清盛1
武田信玄2	伏羲2	太公望2
庞德3	前田利家2	宁宁2
孙权3	前田庆次2	小乔2
吕蒙3	今川义元2	孟获3
织田信长3	关羽2	前田利家3
关平3	佳加夏3	杂贺孙市3
袁绍3	刘备3	阿国3
典韦4	马超3	伏羲3
太史慈4	吕布3	凌统4
上杉谦信4	源义经3	袁绍4
孙策4		
丰臣秀吉4		
孟获4		
本多忠胜4		
黄盖4		

注：马术3级以下时，乘坐的马是最低级的；达到4、6、8、10级时马的等级也会变化，10级以后就是赤兔（三国角色首位出场时）和松风（战国角色首位出场时）。不装备此特技，也可以按SELECT键召唤最低级的马。

战术

每个武将都有一种战术，满足条件后即可发动。每名武将一场战斗只能发动一次。

号令	我方全军士气が上升	击败5名敌将
防栅	我方总大将的防御力增加	完成百人斩
舞い	我方全军的体力和兵力回复	开战10分钟后击败敌将
齐射	我方全军的弓箭火枪威力上升	击败两名敌将
对决	我方全军受到敌人的伤害下降	完成三百人斩

最强能力：天舞

最推荐的武器炼成能力自然是天舞，天舞虽然说作用是“无双满时除自带属性的效果类招外全招式带兵器属性”，但事实上就算你装的没有任何打造的“白板兵器”，天舞也会免费赠送给你炎属性和旋风属性。把武器上合好斩和阳之后，狂按□键就能秒杀任何敌人。再强悍的敌人、再高明的 AI，在天舞面前都只有俯首称臣的份儿。另外在玉玺的作用下天舞连无双技也可以带属性，你可以让孙坚放了特殊技后使用无双天舞。

不过天舞对神速会有额外加成作用。这样的话神速等级一高，别说按不出蓄力攻击，就连把□按完也很快困难，招式判定出错的 BUG 也更加明显。因此要用天舞的话，神速等级不宜过高。

强力角色推荐

本作角色众多，为了照顾对系列不太熟悉的新手，这里为大家列出几个最强力的角色，能帮助大家节省大量时间。

典韦	恶来的SP C3非常强悍，合好兵器之后对空中的敌将来上一发，不死也得重伤。
孙坚	孙老爹的特殊技是以自残来换无双槽不减的效果，是队伍中的强力辅助角色。
森兰丸	合好兵器之后，兰丸的C4—3要范围有范围，要速度有速度，要威力有威力。对准敌将全力砍下去就对了。
吕布	虽然秒将能力不算一流，但是C3挥起来是水泄不通，绝对无敌。加上阳简直就能横行无忌了，出招快且无敌的C1也十分厉害。
袁绍	袁本初的特殊技是全队攻击力上升，而且体力越满威力就越大，一流的辅助人才。
妲己	合好兵器之后，C4一出，天下无敌。就是妲己的□技不好判断，需要反复练习指令输入的时间。
孙悟空	自身能力倒也罢了，筋斗云的速度比马还快。打宝赶路全靠大圣了。
卑弥呼	冷兵器时代突然来了一架宇宙巡航机，说她不强没人相信。

合流与联合

当玩家接近我方任意一支部队时，就会发生合流。处于合流状态时，玩家的体力将会不断上升。当玩家离开这支部队时，合流将自动解除。

同样的，当玩家接近第三方势力时，就会发生联合。联合发生后，玩家的体力同样会不断上升。联合的解除条件是第三方势力被消除。当合流与联合同时发生时，两者的辅助效果可以叠加。

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士		Gust	角色扮演
PS3	ロロナのアトリエ~アーランドの炼金术士~		日版
	2009年6月25日发售	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

拯救炼金工房大作战开始啦！

老实说本作登陆 PS3 的消息公布时的确让晴天自己都吓了一跳，虽然在 PS2 时代对系列作品的画面风格情有独钟，但是一想到全 3D 化的人物造型，难免会让人对 Gust 的技术力捏一把冷汗。不过现在当自己将游戏的全部奖杯收入囊中并写下这段前言时，我终于可以很肯定地告诉大家本作是系列作品至今为止“制作得最用心的作品”。可爱清新的画面上不但将 3D 和 2D 进行了完美的融合，游戏的故事也抛开了“拯救”的传统主题，让玩家能够在一个相对开放的舞台上演绎属于自己的有趣故事。最后希望通过这篇资料详尽的攻略帮助大家在艾兰德王国中更好地安排每天的日常生活，厌倦了千篇一律的你还不赶快跟随晴天的脚步一起出发？



通关时间：20 小时
全要素收集：80 小时左右

文 晴天 美编 anubis

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

基本操作	
按键	作用
十字键	光标移动
○	调查／确定
×	跳跃／取消
□	攻击
△	系统菜单
L1／R1	切换人物
L2／R2	—
左摇杆	人物移动
右摇杆	旋转视角
SELECT	快速菜单
START	—

日常基础篇

和系列之前的作品不同，本作的主线流程是以“天数”来进行计算，当三年总计 1080 天过去后就会根据王国任务的完成情况、王国的人气值、同伴的交友值以及特殊的附加条件来确定游戏的结局。游戏中调合物品和探索迷宫都会花费时间，再加上平时玩家还需要兼顾到在不同时间触发各种特殊事件，所以要想更有效率的获得奖杯，从游戏一开始玩家就要制定好每天的行动计划，将每一天都更有效率地利用起来才行。



王国主要设施

作为游戏中玩家的据点，平时在王国各个场景间的移动都是通过“地点选择”的方式来完成，而每次开始新的王国任务后，不同场景中的 NPC 以及商店中出售的道具都会发生变化，尤其是新的参考书（以下表格中使用红色标注，有且只能购买 1 次）一定要第一时间买下来。另外商店中的物品都有购买数量的限制，如果超过“在库数”，每个月 1、11、21 日才会恢复到销售的最大值。

特别说明

2 年目 4 月 1 日前往“ロウとティファの杂货店”会触发特殊事件，之后在以下店主交友值 25 以上的情况下与他们对话可开启“量贩店系统”。其中选择“登录してもらう”可以将对应类别（图鉴的“调合カテゴリー”一栏）的物品登录到商店的贩卖列表中，接着再经过 10 天就可以直接从商店批量购买该道具，而合理利用这个特性，在后期调合一些耗时较长的物品时可以大大缩短周期，从而提高赚钱和完成任务的效率。



サンライズ食堂

主要出售回复类料理以及调合相关物品的基础素材，可在此登录“料理”、“デザ－ト”和“调味料”类的物品。

名称	在库数	品质	贩卖条件
はじめての料理	1	—	初始
小麦粉	20	40	
小麦粉	5	70	
盐	20	30	
盐	5	60	
森キャベツ	20	50	
キャベツ汁	10	40	
ブランクシチュー	10	40	
黒の香茶	10	50	
何かのタマゴ	20	40	1 年目 4 月以后获得该素材
シェフのオススメ	1	—	1 年目 7 月以后
スペシャルミート	10	50	
マイスタータルト	10	50	
评判店の料理	1	—	2 年目 1 月以后
デニッシュ	10	50	
情热のコンソメ	10	50	
至高の料理	1	—	3 年目 1 月以后
モンブラン	10	50	
一なる粉	10	50	
イクセルプレート	5	70	触发伊克塞尔的特殊事件“料理对决本番”后

男の武具屋

主要出售矿石类素材和基础防具，可在此登录“爆弹”和“宝石”类的物品。与店主对话选择“装备を注文する”可以使用“インゴット”和“クロース”来分别制作武器和防具，而合成不同的装备要求以上两种素材拥有不同的特性，这主要取决于玩家在调合这两种物品时所使用的素材，通常情况下，越珍稀或高品质的素材会生成更高特性的成品，并且成品的品质越高，装备的基础数值也越高。另外选择“装备を材料に戻す”可以将目前持有的装备还原成锻造材料，成品的特性以制作装备的第一项为准，并且保留成品附加的全部能力。



名称	在库数	品质	贩卖条件
フロジストン	20	40	初始
フェスト	20	40	
インゴット（ノイエメタル）	5	50	
クロース（ロクロス）	5	50	
普通の服	2	50	
布のスカート	2	50	
丈夫なスカート	2	50	
作业着	2	50	
绅士のコート	2	50	
大炮の作り方	1	–	1年目4月以后
自然と爆弹	1	–	1年目7月以后
キュートな爆弹	1	–	1年目10月以后
つけるオシャレ	1	–	2年目1月以后
星と炼金术	1	–	2年目4月以后
お守り辞典	1	–	3年目1月以后

ロウとティファの杂货店

主要出售合成回复道具的素材，可在此登录“药品”、“杂货”和“装饰品”类的物品。

名称	在库数	品质	贩卖条件
生活杂货百科（红）	1	–	初始
ヒーリングサルヴ	5	50	
水	5	80	
甘露の枝	10	60	
幸せのクッキー	10	50	
マジックグラス	10	50	
マンドラゴラの根	5	40	
ハチの巣	20	40	
たる	10	50	
アイヒエ	10	30	
ゼッテル	5	50	
うに	20	40	
植物と矿石	1	–	1年目7月以后
ピュアオイル	10	40	
愈しのアロマ	10	40	1年目10月以后
菌と食物の关系	1	–	2年目1月以后
ふしぎな魔具	1	–	2年目4月以后
アーランド地质学	1	–	3年目1月以后

パメラ屋さん

2年目1月2日以后会开放“カタコンベ”的探索权，之后进入迷宫的“追忆の间”区域获得小熊娃娃，接着返回工房结识帕梅拉，最后再经过2个月的时间就会在王国中出现“パメラ屋さん”的新商店。这里主要出售合成攻击道具的素材，可在此登录“魔法の道具”类的物品。

名称	在库数	品质	贩卖条件
レメゲトン	1	–	初始
ネクタル	10	40	
コメート	3	40	
レヘルン	10	40	
ドナーストーン	10	40	
炼金炭	10	40	
中和剂	5	50	
ラウエの书	1	–	3年目1月以后
地球仪の玉	5	50	

アトリエ

在此处调查房间中的炼金炉或打开菜单选择“调合”都可以进行物品合成，最后的成品会直接放到玩家的“カゴ”中（初始的存放上限为60，后期触发特殊事件可提升到100）。另外平时从迷宫中返回工房时系统会询问玩家是否将所有采集的素材放入“コンテナ”（道具存放上限为999）中，如果后期发现储存空间不足，玩家也可以手动筛选更有价值的素材，具体操作方法为进入菜单中的“カゴ”选项，将光标移动到任意道具上按〇确认并选择“コンテナに入れる”即可。

助手和睦

1年目11月10日会触发特殊事件，此时选择“弟がいい”或“妹がいい”会决定2年目1月10日和睦出现时的性别，而与工房中的和睦对话则可以让其分担萝萝娜的工作。

选择“采取を頼む”需要消耗一定的天数让和睦前往萝萝娜目前已知的迷宫采集素材（只需开放迷宫的探索权即可），获得的物品会直接放入和睦自己的保管箱，与其对话选择“アイテムを受け取る”才能将物品转移到玩家的カゴ或コンテナ中。

选择“调合を頼む”能委托和睦调合萝萝娜目前已知的物品，不过调合所需的素材必须事先与其对话选择“アイテムを渡す”将萝萝娜目前持有的素材放到她专用的保管箱内才行。另外调合前的四个选项会决定成品的特性和品质，从上到下依次对应“高品质优先”、“低品质优先”、“特性少”和“特性多”。



迷宫探索篇

在王国中选择“城门”进入大陆地图后，选择不同的地点会消耗一定的天数进入迷宫收集素材（详情请参看攻略后面的资料部分）。每次出发前玩家可以与同伴对话选择“仲间にする”让其加入队伍（最多携带两名同伴），但需要支付一定的雇佣金，而这部分金钱在确定探索的迷宫后便会一次性扣除，不受实际在迷宫中探索天数的影响。

区域划分

游戏中的迷宫是采用不同的区域来进行划分，但由于每个区域的固定“探索天数”只有在玩家完成该场景的探索并返回迷宫主界面时才会消耗，所以在后期能够调合“风乘りの羽根”（使用后立即返回工房）后，一定要尽快让其在“パメラ屋さん”中流通，从而节约迷宫返回工房的时间。而在这之前，每次完成探索后选择“アトリエへ戻る”也可以立即返回工房。

采集素材

调查迷宫中星型标记的地点会获得该区域固定出现的几种素材（品质和特性随机），而玩家偶尔还会遇到“?”号标记的地点，调查后会触发特殊事件，有可能是获得素质不等的素材，也有可能触动陷阱扣除HP，尤其是在游戏前期一定要谨慎选择。

障碍物

在场景中探索时同样会遇到一些通常情况下无法通过的地形，其中“拦路的岩石”可使用“爆弹”类的物品进行破坏（道具效果栏1个大★相当于50的效果值，1个小★相当于5的效果值，且只有当道具的效果值大于石头的耐久值才能成功破坏），“水面”则需要使用“エアドロップ”潜入水中或“レヘルン”将其冻结出现通道，与实际两种物品的品质无关。

战斗指南篇

迷宫中的敌人由于全部可见，所以玩家只要看准时机，操纵萝萝娜靠近它们并按□键攻击便可以“先制攻击”的状态进入战斗。游戏的战斗和之前作品相比进行了大幅度的简化，除了采用传统的回合制外，更强调攻击性道具在战斗中的作用。另外如果玩家不幸被敌人全灭并不会GAME OVER，而是会强制返回工房（需要消耗返回工房的天数）。

战斗画面解说



①场地属性 ②人物状态 ③支援提示

场地属性

在战斗中使用带属性的技能或道具都会增加战场的属性等级，相同的属性等级越高，对应属性的技能或道具威力越大，而要想抑制敌人对我方造成的伤害，使用和其特殊技能属性相反的手段进攻是惟一的方法。

火 ⇄ 水 风 ⇄ 土

注：属性相克只存在两个属性之间。

技能类型

在战斗中选择“スキル”可以使用角色的固有技能进行攻击（随玩家的等级提升逐渐领悟，分为四个基础技能和一个必杀技），除此之外，根据玩家装备的武器不同，当战场属性达到一定等级后还会追加“アドバンススキル”（扩展技能），同时“スキル”选项上出现“Advance”的提示。

必杀技

当战场属性中和角色对应的属性达到5的极限值后会在“スキル”列表中时追加HP消耗为0的终极技能，合理利用它的话，在后期面对强敌时会起到出其不意的效果。

角色	属性
ロロナ	火
クーデリア	火
ジオ	风
イクセル	土
ステルク	风
リオネラ	水
タントリス	土

支援系统



战斗中随着回合数的增加会累计人物状态右上角的“支援计量槽”，当一个“菱形”高亮显示时会出现“ASSIST ON”的提示，之后如果萝萝娜发动普通攻击，按下L1/R1键能让对应的同伴追加一次攻击，而如果是敌人攻击萝萝娜，则可以让同伴代替萝萝娜承受一次攻击或发动支援技能。

等级提升

每次升级时角色会增加固定的基础能力数值和1～2点“スキルポイント”（技能点），使用它可以提升基础技能的等级，并影响对应扩展技能的等级。另外如果在升级界面没有分配技能点，选择菜单中的“ステータス”查看具体角色的状态，然后再按下△键也可以手动分配。

战利品

战斗后除了经验值和金钱的奖励，敌人往往还会掉落持有的素材，而将光标移动到不同的素材上按○键选中它们后，按□键可直接放入玩家的カゴ中。后期调合出“秘密のバッグ”后，在非战斗界面使用可以在“コンテナ”和“カゴ”间移动道具，避免每次探索时由于道具栏空格不足，而无法再收集素材的尴尬情况。



调合技巧篇

作为系列的核心系统，游戏调合的基本方法虽然仍是先收集参考书再寻找素材，但由于不同素材引入了“品质”和“特性”的概念，所以实际上玩家每次合成同一道具的性能都会存在较大的差异，尤其是要获得一些特别珍贵的附加效果，难度也比以往作品更高。调合不同的物品会消耗不同的天数，而成功率则主要受萝萝娜的“炼金等级”（通过调合物品所获得的炼金经验值进行成长）和当前HP的影响，如果调合比自身“炼金等级”高的物品或HP为0后继续调合都会使成功率大幅下降。

品质与效果

游戏中会根据品质的高低将道具分为几个等级，不过只要掌握了“品质越高，效果越好”的准则，在调合时尽量选择高品质的素材就能获得效果更强的成品。另外对于消耗类物品来说，在调合时成品的品质高低会影响出现的“效果”，如果玩家发现了同一道具的全部效果，那么该道具在调合列表中会追加绿色的星型标记。

特性

类似于同类游戏中的“附加能力”，在调合阶段玩家可以从画面右下角了解成品会出现的特性（特性会根据珍稀度从低到高排位，成品再继承从上到下的前五种特性），而满足特定的组合会出现以下两种情况，从而衍生出新的特性：

相杀

基本概念是两个效果相对的“特性”会互相抵消，最终成品上不会附带这两种特性之一。在调合时玩家选择特性的顺序以及特性的加成数字不会对该法则造成影响。



变化

基本概念是两个效果相近的“特性”进行融合并强化，这是让消耗性道具增强效果和扩大使用范围的主要途径，也是强化装备附加能力必须了解的法则。



相杀特性组合

特性1	特性2
效果アップ	效果ダウン
高品质	低品质
范围を広く	范围を狭く
腐りにくい	腐りやすい
いにくい	扱いやすい
高价	安物
大きい	小さい
	アリさん専用
	見えない大きさ
おばけサイズ	小さい
	アリさん専用
	見えない大きさ
世纪末规模の	小さい
	アリさん専用
	見えない大きさ
いい香り	クサイ
	とてもクサイ
	ハエも逃げ出す
とてもいい香り	クサイ
	とてもクサイ
	ハエも逃げ出す
フローラルな香り	クサイ
	とてもクサイ
	ハエも逃げ出す
重い	轻い
	惊く轻さ
	スカスカな轻さ
ずっしりした	轻い
	惊く轻さ
	スカスカな轻さ
ガチムチな重さ	轻い
	惊く轻さ
	スカスカな轻さ

变化特性组合

特性1	特性2	变化特性
カッコイイ	カッコイイ	一味违う
一味违う	一味违う	とっておきの
カワイイ	カワイイ	キモカワイイ
キモカワイイ	キモカワイイ	ラブリー
いい香り	いい香り	とてもいい香り
とてもいい香り	とてもいい香り	フローラルな香り
クサイ	クサイ	とてもクサイ
とてもクサイ	とてもクサイ	ハエも逃げ出す
大きい	大きい	おばけサイズ
おばけサイズ	おばけサイズ	世纪末规模の
小さい	小さい	アリさん専用
アリさん専用	アリさん専用	見えない大きさ
重い	重い	ずっしりした
ずっしりした	ずっしりした	ガチムチな重さ
轻い	轻い	惊く轻さ
惊く轻さ	惊く轻さ	スカスカな轻さ
元气が出る形	元气が出る形	星型の
星型の	星型の	完璧なフォルム
ヘンな形	ヘンな形	とんがった形
とんがった形	とんがった形	レアな形
效果アップ+1	ずっしりした	效果アップ+2
效果アップ+1	ガチムチな重さ	效果アップ+2
效果アップ+2	ガチムチな重さ	效果アップ+3
效果アップ+1	高品质+1	品质で强化+1
效果アップ+1	高品质+2	品质で强化+1
效果アップ+1	高品质+3	品质で强化+2
效果アップ+2	高品质+1	品质で强化+1
效果アップ+2	高品质+2	品质で强化+2
效果アップ+2	高品质+3	品质で强化+2
效果アップ+3	高品质+1	品质で强化+2
效果アップ+3	高品质+2	品质で强化+2
效果アップ+3	高品质+3	品质で强化+3
高品质+1	一味违う	高品质+2
高品质+1	とっておきの	高品质+2
高品质+2	とっておきの	高品质+3
力を秘めた+1	とんがった形	力を秘めた+2
力を秘めた+1	レアな形	力を秘めた+2
力を秘めた+2	レアな形	力を秘めた+3
效果ダウン+1	大きい	范围を広く+1
效果ダウン+2	おばけサイズ	范围を広く+2
效果ダウン+3	世纪末规模の	范围をみんな
效果ダウン+3	力を秘めた+3	范围ブースト

特性1	特性2	变化特性
效果アップ+1	小さい	范围を狭く+1
效果アップ+2	アリさん専用	范围を狭く+2
效果アップ+3	范围をみんな	范围ブースト
效果アップ+3	見えない大きさ	范围を狭く+3
范围を狭く+3	效果が安定+3	范围收束
会心の出来+1	星型の	会心の出来+2
会心の出来+1	完璧なフォルム	会心の出来+2
会心の出来+2	完璧なフォルム	会心の出来+3
生きている	カッコイイ	活きがいい
生きている	一味违う	やる気マンマン
效果が安定+1	アリさん専用	效果が安定+2
效果が安定+1	見えない大きさ	效果が安定+2
效果が安定+2	見えない大きさ	效果が安定+3
属性强化+1	とてもクサイ	属性强化+2
属性强化+1	ハエも逃げ出す	属性强化+2
属性强化+2	ハエも逃げ出す	属性强化+3
判定に強い+1	おばけサイズ	判定に強い+2
判定に強い+1	世纪末规模の	判定に強い+2
判定に強い+2	世纪末规模の	判定に強い+3
腐りにくい+1	とてもいい香り	腐りにくい+2
腐りにくい+1	フローラルな香り	腐りにくい+2
腐りにくい+2	フローラルな香り	腐りにくい+3
扱いやすい+1	惊く轻さ	扱いやすい+2
扱いやすい+1	スカスカな轻さ	扱いやすい+2
扱いやすい+2	スカスカな轻さ	扱いやすい+3
扱いやすい+1	判定に強い+1	素人を勧めの
扱いやすい+1	判定に強い+2	素人を勧めの
扱いやすい+1	判定に強い+3	初心者でも大丈夫
扱いやすい+2	判定に強い+1	素人を勧めの
扱いやすい+2	判定に強い+2	初心者でも大丈夫
扱いやすい+2	判定に強い+3	初心者でも大丈夫
扱いやすい+3	判定に強い+1	初心者でも大丈夫
扱いやすい+3	判定に強い+2	初心者でも大丈夫
扱いやすい+3	判定に強い+3	子供でも扱える
扱いにくい+1	力を秘めた+1	上级者向け
扱いにくい+1	力を秘めた+2	上级者向け
扱いにくい+1	力を秘めた+3	玄人好みの
扱いにくい+2	力を秘めた+1	上级者向け
扱いにくい+2	力を秘めた+2	玄人好みの
扱いにくい+2	力を秘めた+3	玄人好みの
扱いにくい+3	力を秘めた+1	玄人好みの
扱いにくい+3	力を秘めた+2	玄人好みの
扱いにくい+3	力を秘めた+3	プロ御用达
高价+1	キモカワイイ	高价+2
高价+1	ラブリー	高价+2
高价+2	ラブリー	高价+3
攻击力+1	毒を与える	ダメージ还原+1
攻击力+2	毒を与える	ダメージ还原+2
攻击力+3	毒を与える	ダメージ还原+3
スキル威力+2	スキル条件+2	熟练の技
スキル威力+2	スキル条件+3	熟练の技
スキル威力+3	スキル条件+2	熟练の技
スキル威力+3	スキル条件+3	达人の技
攻击力+2	防御力+2	全能力+1
攻击力+2	速度+2	全能力+1
速度+2	防御力+2	全能力+1
攻击力+3	防御力+3	全能力+2
攻击力+3	速度+3	全能力+2
速度+3	防御力+3	全能力+2
全能力+2	全能力+2	全能力+3

全特性效果一览

特性名称	珍稀度	效果
カッコイイ	1	无
一味违う	2	无
とっておきの	3	无
カワイイ	1	无
キモカワイイ	2	无
ラブリー	3	无
いい香り	1	无
とてもいい香り	2	无
フローラルな香り	3	无
クサイ	1	无
とてもクサイ	2	无
ハエも逃げ出す	3	无
大きい	1	无
おばけサイズ	2	无
世纪末规模の	3	无
小さい	1	无
アリさん専用	2	无
見えない大きさ	3	无
重い	1	无
ずっしりした	2	无
ガチムチな重さ	3	无
轻い	1	无
惊く轻さ	2	无
スカスカな轻さ	3	无
元气が出る形	1	无
星型の	2	无
完璧なフォルム	3	无
ヘンな形	1	无
とんがった形	2	无
レアな形	3	无
高价+1	1	物品购买的价格增加5G
高价+2	2	物品购买的价格增加50G
高价+3	3	物品购买的价格增加100G
安物+1	1	物品购买的价格减少10G
安物+2	2	物品购买的价格减少20G
安物+3	3	物品购买的价格减少30G
腐りにくい+1	1	物品的劣化速度减少25%
腐りにくい+2	2	物品的劣化速度减少50%
腐りにくい+3	3	物品的劣化速度减少75%
腐りやすい+1	1	物品的劣化速度增加25%
腐りやすい+2	2	物品的劣化速度增加50%
腐りやすい+3	3	物品的劣化速度增加75%
力を秘めた+1	1	成品的品质小幅度上升
力を秘めた+2	2	成品的品质中度上升
力を秘めた+3	3	成品的品质大幅度上升
高品质+1	1	成品的品质上升20%
高品质+2	2	成品的品质上升30%
高品质+3	3	成品的品质上升50%
低品质+1	1	成品的品质降低10%
低品质+2	2	成品的品质降低20%
低品质+3	3	成品的品质降低30%
效果アップ+1	1	道具威力上升10%
效果アップ+2	2	道具威力上升20%
效果アップ+3	3	道具威力上升30%
效果ダウン+1	1	道具威力下降10%
效果ダウン+2	2	道具威力下降20%
效果ダウン+3	3	道具威力下降30%
属性强化+1	1	道具对战场属性的影响增加30%
属性强化+2	2	道具对战场属性的影响增加50%
属性强化+3	3	道具对战场属性的影响增加75%
会心の出来+1	1	会心一击的几率上升25%
会心の出来+2	2	会心一击的几率上升35%
会心の出来+3	3	会心一击的几率上升50%
效果が安定+1	1	道具威力的浮动范围在正负30%以内
效果が安定+2	2	道具威力的浮动范围在正负50%以内
效果が安定+3	3	道具威力的浮动范围在正负70%以内
判定に強い+1	1	道具异常状态几率和威力上升10%
判定に強い+2	2	道具异常状态几率和威力上升20%
判定に強い+3	3	道具异常状态几率和威力上升40%
扱いやすい+1	1	小幅度降低成品品质，调合成功率上升10%
扱いやすい+2	2	中度降低成品品质，调合成功率上升25%
扱いやすい+3	3	大幅度降低成品品质，调合成功率上升50%
扱いにくい+1	1	调合成功率下降10%，但比较容易出现高级效果
扱いにくい+2	2	调合成功率下降25%，但更容易出现高级效果
扱いにくい+3	3	调合成功率下降50%，但很容易出现高级效果
生きている	1	当萝萝娜HP在20%以下时自动使用该道具
活きがいい	2	当萝萝娜HP在50%以下时自动使用该道具
やる気マンマン	3	当萝萝娜HP在99%以下时自动使用该道具
品质で强化+1	1	道具的威力增幅为品质的20%
品质で强化+2	2	道具的威力增幅为品质的30%
品质で强化+3	3	道具的威力增幅为品质的40%
上级者向け	1	调合成功率下降10%，但品质不会劣化
玄人好みの	2	调合成功率下降30%，但品质大幅度上升
プロ御用达	3	调合成功率下降50%，但使用次数+1
素人を勧めの	1	调合成功率上升10%，且品质不会劣化

INFORMATION

FEATURE

EXPRESS

GUIDE

特性名称	珍稀度	效果
初心者でも大丈夫	2	调合成功率上升 30%，且品质大幅度上升
子供でも扱える	3	调合成功率上升 50%，且使用次数 +1
范围を广く +1	1	道具的使用范围扩大一个等级，但威力下降 15%
范围を广く +2	2	道具的使用范围扩大两个等级，但威力下降 25%
范围をみんな	3	道具的使用范围扩大三个等级，但威力下降 35%
范围ブースト	4	道具的使用范围扩大三个等级
范围を狭く +1	1	道具的使用范围缩小一个等级，但威力上升 15%
范围を狭く +2	2	道具的使用范围缩小两个等级，但威力上升 25%
范围を狭く +3	3	道具的使用范围缩小三个等级，但威力上升 35%
范围收束	4	道具的使用范围缩小四个等级，但威力上升 50%
最大 HP+1	1	最大 HP 上升 10 点
最大 HP+2	2	最大 HP 上升 25 点
最大 HP+3	3	最大 HP 上升 50 点
攻击力 +1	1	攻击力上升 5 点
攻击力 +2	2	攻击力上升 10 点
攻击力 +3	3	攻击力上升 20 点
防御力 +1	1	防御力上升 5 点

特性名称	珍稀度	效果
防御力 +2	2	防御力上升 10 点
防御力 +3	3	防御力上升 20 点
速度 +1	1	速度上升 5 点
速度 +2	2	速度上升 10 点
速度 +3	3	速度上升 20 点
スキルコスト −1	1	技能消费的 HP 减少 10%
スキルコスト −2	2	技能消费的 HP 减少 20%
スキルコスト −3	3	技能消费的 HP 减少 30%
スキル条件 +1	1	技能的属性要求降低 10%
スキル条件 +2	2	技能的属性要求降低 20%
スキル条件 +3	3	技能的属性要求降低 30%
スキル威力 +1	1	技能威力上升 10%
スキル威力 +2	2	技能威力上升 20%
スキル威力 +3	3	技能威力上升 30%
火属性付与	5	追加火属性攻击
水属性付与	5	追加水属性攻击
土属性付与	5	追加土属性攻击
风属性付与	5	追加风属性攻击
奥义の极意 1	3	可使用等级 1 的扩展技能
奥义の极意 2	3	可使用等级 2 的扩展技能
奥义の极意 3	3	可使用等级 3 的扩展技能
奥义の极意 4	3	可使用等级 4 的扩展技能
奥义の极意 5	3	可使用等级 5 的扩展技能
ぷにぷに特攻	2	攻击布丁系敌人容易出现会心一击
动物特攻	2	攻击狼、鸟系敌人容易出现会心一击

特性名称	珍稀度	效果
ドラゴン特攻	2	攻击龙系敌人容易出现会心一击
魔兽特攻	2	攻击蜥蜴、狮鹫系敌人容易出现会心一击
人型特攻	2	攻击盗贼、幽灵系敌人容易出现会心一击
魔族特攻	2	攻击恶魔、使徒系敌人容易出现会心一击
毒を与える	2	有一定几率附加中毒状态，每回合减少 10% 的 HP
眠りを与える	2	有一定几率附加睡眠状态，且受到其他攻击前无法行动
咒いを与える	2	有一定几率附加诅咒状态，解除前所有回复效果无效
暗暗を与える	2	有一定几率附加黑暗状态，攻击的命中率降低
麻痹を与える	2	有一定几率附加麻痹状态，每回合有可能无法行动
全能力 +1	1	攻击力、防御力、速度上升 10 点
全能力 +2	2	攻击力、防御力、速度上升 20 点
全能力 +3	3	攻击力、防御力、速度上升 30 点
ダメージ还原 +1	1	攻击数值的 10% 用于回复自身 HP
ダメージ还原 +2	2	攻击数值的 15% 用于回复自身 HP
ダメージ还原 +3	3	攻击数值的 20% 用于回复自身 HP
熟练の技	2	全部技能等级 +2
达人の技	5	全部技能等级 +3

道具的极意

消耗型道具无论是用于回复还是攻击，都可以优先考虑范围提升到全体的特性“范围をみんな”。其次攻击型道具在附加提升威力的特性同时，也可以尽量附加“属性强化”的特性以便于让角色能够尽快使用必杀技，而回复型道具附加“活きがいい”的特性后基本上不需要浪费行动回合用于恢复，尤其是在后期面对能力超强的隐藏 BOSS 时，让“エリキシル剤”附加该特性更是获得胜利的必要条件。



装备的极意

除了优先考虑提升基础能力和技能威力的特性外，由于游戏中所有的技能发动都需要消耗 HP，所以为了保证队伍持续战斗的能力，附加“スキルコスト −”也显得尤为重要。另外对于武器而言，每附加一个“属性付与”的特性都会在普通伤害数值的基础上追加属性伤害，即相当于一次进攻中实际造成“属性付与数量 +1”次攻击的伤害，无疑是提升战斗效率的关键。



流程详解篇



游戏的主线流程以完成 12 个“王国任务”为目的，除第 1 次任务允许失败外，之后的任意一次任务失败都会直接 GAME OVER。“王国任务”的周期统一为 3 个月，接受之后在菜单中选择“国から依赖”可以了解任务的完成方法和当前进度，而满足任务的要求后随时都可以前往“王宫廊下”与斯特尔克（ステルク）对话选择“王国依赖”增加评价（提交结果的次数不限，评价会逐步累计，而对于收集物品类的任务，一次性给予多个任务物品可以快速提升评价）。每个“王国任务”进行过程中的“依赖达成状况”（在萝萝娜的人物状态界面下方可以查看）将直接影响最后的评价，只要合理控制也是达成不同“剧情结局”的先决条件。

达成状况	评语	评价
1～2★	これじゃダメだよね…頑张ろう	失败
3～5★	今のままだと、严しいかも……	★
6～7★	まだまだだけど、いけそうかな？	★★
8～10★	これだけ頑张れば、大丈夫だよね	★★★

王国依赖 1

日用品の生产

任务期限 1 年目 1 月 20 日～3 月 30 日

任务目标 收集研磨剂、ゼッテル、炼金炭



完成最初的剧情后会得到参考书“图解 初级炼金术”，之后切换区域返回工房得知“ゼッテル”和“炼金炭”的调合方法（今后得到新的参考书也必须返回工房才能了解调合方法），而“研磨剂”的调合方法则需要从“ロウとティファの杂货店”购买“生活杂货百科”的参考书。由于任务的评价主要取决于给予道具的种类和数量，所以只要前往“近くの森”收集必要的素材就能尽可能多地调合出任务物品，其中“研磨剂”所需的“フェスト”可直接在“男の武具屋”购买。

王国依赖 2

发破用爆弹の作成

任务期限 1 年目 4 月 1 日～6 月 30 日

任务目标 收集フラム、たる、大炮

调合“フラム”和“大炮”所需的参考书“大炮の作り方”可以从“男の武具屋”中购买，但由于“大炮”所需的素材“インゴット”目前对于玩家来说收集难度以及调合耗时过长，所以暂时可以不考虑，只需要将制作目标锁定在其他两样物品上即可。调合所需的素材仍然可以从“近くの森”中收集，其中“フロジストン”可以直接在“男の武具屋”购买；“水”则可以调查“职人通り”中的水井无限获得，或直接从“ロウとティファの杂货店”购买。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

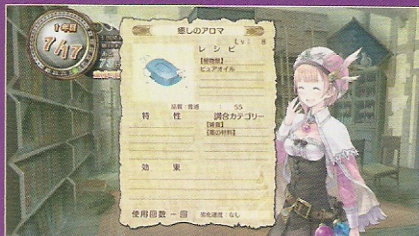
王国依頼 3

参考书の道具の复原

任务期限 1年目7月1日～9月30日

任务目标 收集魔女の秘药、兽の雕り物、愈しのアロマ

接受任务后直接获得参考书“古代の炼金术书”，而调合所需的素材大部分都可以直接在“オルトガ遗迹”与敌人进行战斗收集，其中“ピュアオイル”可直接在“ロウとティファの杂货店”购买。



王国依頼 4

王国祭用の料理の准备

任务期限 1年目10月1日～12月20日

任务目标 收集料理类的物品

首先前往“サンライズ食堂”购买“はじめての料理”的参考书得知几种基础料理的调合方法，而要完成任务比较简单的方法就是调合“ブランクシチュー”。因为它所需的素材都可以直接从“サンライズ食堂”和“ロウとティファの杂货店”中购买，所以很容易就能得到高品质的成品，玩家惟一需要注意的只是提前完成一定量的支线任务积攒运作资金而已。



限定事件 1

キャベツ祭

事件期限 1年目12月20日

在触发事件前一定不要忘记将“カゴ”中的道具全部存进“コンテナ”里，之后从出发点开始先走左上的分支，然后从右上顺时针沿路收集所有的采集点，最后只要保证采集的キャベツ数量在40以上就必然会获得优胜，并得到“メルクリウスの瞳”的奖品。



王国依頼 5

国の土地を丰かにするための道具を纳品する

任务期限 2年目1月1日～3月30日

任务目标 收集荣养剂

调合“荣养剂”的参考书“植物と矿石”可以从“ロウとティファの杂货店”中购买，之后建议前往“旅人の街道”收集品质较高的素材，只要最终成品附加的特性越多，获得高评价最终给予的道具数量就越少。

限定事件 2

大臣の妨害

事件期限 2年目1月～3月

2年目1月15日之后由于大臣从中作梗，“サンライズ食堂”中贩卖的“森キャベツ”价格会大幅上涨，“ロウとティファの杂货店”中贩卖的“マジックグラス”则会暂时缺货，再加上同时期的“王国依赖”也会用到这两样素材，所以资金充裕的话，在这之前一定要囤积足够数量的物品。这段时间内返回工房会先后遭遇3次事件，最后一次会收到1个写着纸条的瓶子，如果选择“开けてみる”会暂时无法使用工房一天，对后续的剧情没有影响。

王国依頼 6

近くの森に发生したモンスターを退治する

任务期限 2年目4月1日～6月30日

任务目标 消灭“近くの森”中出现的ヴァルチャー

前往“近くの森”在区域选择画面进入有“危险な敌”提示的区域消灭一定数量的目标怪物即可，而消灭掉特定区域内总计10个特定敌人即可获得最高评价。

王国依頼 7

猛暑を何とかする便利な道具を纳品する

任务期限 2年目7月1日～9月30日

任务目标 收集レヘルン、涌水の杯

调合“レヘルン”的参考书“キュートな爆弹”可以从“男の武具屋”中购买，调合“涌水の杯”的参考书“ふしぎな魔具”则从“ロウとティファの杂货店”中购买。其中“树冰石”建议从“アーランド国有矿山”中收集，而如果此时已经开放了“量贩店系统”，调合出1个任务道具后就可以交给武器店流通就能快速达成最高评价。



限定事件 3

バカンス

事件期限 2年目7月1日～8日

“海边度假”事件可以收集到两张女性角色的清凉泳装CG图，除了7月8日当天必须留在工房外，在7月1日前必须满足以下的条件才会触发剧情：

①莉欧尼娜已经成为同伴；
②遇见帕梅拉并让其顺利开店；
③科蒂莉娅的交友值30以上；
④莉欧尼娜的交友值20以上。



王国依頼 8

王国祭のイベントを盛り上げる道具を纳品する

任务期限 2年目10月1日～12月19日

任务目标 收集大炮、たる

任务的要求和“王国依赖2”类似，不过此时由于玩家在平时已经积攒了不少素材，所以要调合这两件物品并不困难。高评价主要参考成品的品质，所以玩家可以考虑让“和睦”代劳，在给予必要的素材后，调合前选择“高品质优先”则能确保很高几率出现高品质成品，最后同样利用武器店量产任务道具即可。



限定事件 4

武斗大会

事件期限 2年目12月20日

比赛的前两战难度都不高，第三战的对手是斯特尔克，由于其多以技能攻击为主，所以一定要准备充足的回复道具才能确保获得胜利。另外事前如果将吉翁的交友值提升到50以上会触发“神秘挑战者”的事件，而最后的战斗难度很高且有一定的随机性，如果玩家运气不好遇到其发动连续攻击或必杀技就很有可能被秒杀，除了保证萝萝娜的等级在40左右外，准备带有“活きがいい”特性的回复道具也是出奇制胜的关键。

王国依頼 9

王国の地下資源を活かした道具を納品する

任务期限 3年目1月20日～3月30日
任务目标 収集コメート、アーラント石晶

调合"コメート"的参考书"レメゲトン"可以从"パメラ屋さん"中购买，而所需素材建议前往"シュテル高地"收集。任务的评价会以物品的"效果"为主，所以在调合时尽量将高品质的素材进行组合，最后将它们交给武器店量产即可。



王国依頼 10

暗の領域にある植物を探し出して納品する

任务期限 3年目4月1日～6月30日
任务目标 収集影見草、暗ホタル、常夜の花

任务所需道具需要前往"夜の领域"收集，其中"影见草"位于"影の草原"区域，"暗ホタル"位于"暗の中の光"区域，"常夜の花"则是"常夜の花畑"区域。为了保证收集的效率，建议玩家在一次探索中反复进入指定区域采集足够量的道具，如果已经调合出了"风乘りの羽根"也能大大节约往返迷宫所需的时间。



王国依頼 11

日用品を大量に量产して納品する

任务期限 3年目7月1日～9月30日
任务目标 収集杂货类物品

由于任务只注重物品的数量和品质，所以调合高品质的"中和剂"或"研磨剂"再进行流通可以轻松完成任务，基本上没有任何难度。



王国依頼 12

これまでの炼金术の集大成を納品する

任务期限 3年目10月1日～12月30日
任务目标 収集1个最优秀的物品

因为是整个游戏最后的任务，所以随机性也比较大，如果想获得最高评价，至少需要调合Lv40以上的物品且品质超过100。目前已知调合"贤者の石"（配方书"エメラルド板"可以从"オルトガラクセン"的"第十四阶层"区域的宝箱获得）必然会获得最高评价，而所需素材"ドンケルハイト"只能在每年的11月8日～25日期间从"黑い大树の森"的"奇迹の森"区域中采集，一旦错过就不会再出现。最后要提醒玩家的是，该任务是惟一会分开计算评价的任务，如果给予了新的任务道具，之前的道具并不会返还给玩家，所以为了调节评价值，交付任务前最好先保存记录。



支线任务篇

前往"王宫受付"与艾斯缇（エスティ）对话选择"お仕事をもらう"会打开"支线任务"列表（最多同时接受5个），选择不同的任务后在下方会出现新的选项，其中"引き受ける"为接受任务；"思いふける"为预测完成任务的可能性（コンテナ开头的话语表示玩家的仓库中已经有足够数量的道具完成任务，えっと开头的话语表示通过调合可以得到所需物品，除此之外的其他情况都表示暂时无法完成任务）；"すぐに渡す"为完成任务或在满足任务条件后与艾斯缇对话选择"お仕事の报告"。

不同的任务都拥有"任务期限"的设定，而画面左上角还会使用不同颜色的球体来显示任务期限距离当前时间的差值（20天以上为绿色，10天以上为橙色，10天以内为红色），如果超过任务期限还没有完成任务，或在这之前与艾斯缇对话选择"お仕事の报告"并在已接受的任务上选择两次"あきらめる"强制取消任务，都会使王国的"人气值"下降，其数值同样是影响剧情结局的因素之一。

讨伐任务

1年目10月1日在保证王国"人气值"10以上的情况下，与艾斯缇对话会接到"前往近くの森消灭10个绿ぷに"的特殊任务，满足条件后选择"エスティのお愿い"完成任务会开启"讨伐任务"。此类任务会根据玩家已经开放的探索区域和萝萝娜的冒险者等级随机出现在任务列表中，尤其是挑战BOSS级怪物会掉落高级素材和实用装备，有实力的玩家不妨多挑战几次。

完美奖励

1年目7月1日在保证王国"人气值"5以上的情况下，与艾斯缇对话会接到"调合3个品质60以上中和剂"的特殊任务，满足条件后选择"エスティのお愿い"完成任务会开启所有任务的"完美奖励条件"（接受任务时会追加"ご褒美条件"的项目）。不同任务的"完美奖励条件"有一定差别，调合与采集类任务主要对"完成任务时间"、"品质"和"道具附带某种特性"有要求，讨伐类任务则注重消灭敌人的数量和回合数，最后满足该条件完成任务会玩一个"转轮盘"的迷你游戏，只要尽量在轮盘转到红色区域时按○键，就有很大几率获得数量不等的"引换卷"和金钱奖励。



奖品交换

与艾斯缇对话选择"アイテム交换"可使用引换卷交换很多实用的道具，而之后满足特定的条件完成其给予的"特殊任务"后，交换道具列表还会更新，所以如果之前列表中有自己需要的素材，一定要记得多交换一些备用。

列表更新任务	触发时间	人气值要求
调合附带“毒状态になる”效果的“魔女の秘药”	2 年目 1 月 1 日	20 以上
调合不附带“とてもクサイ”特性的“香り立つ野生”	2 年目 7 月 1 日	40 以上

轮盘游戏奖励				
任务等级	红	灰	绿	紫
Z	100G	50G	30G	20G
E	引换卷 2 张	引换卷 1 张	50G	30G
D	引换卷 3 张	引换卷 2 张	引换卷 1 张	20G
C	引换卷 6 张	引换卷 3 张	引换卷 1 张	50G
B	引换卷 10 张	引换卷 5 张	引换卷 2 张	100G
A	引换卷 15 张	引换卷 8 张	引换卷 4 张	150G
S	引换卷 30 张	引换卷 15 张	引换卷 8 张	300G

交换道具一览			
初期			
道具名	引换卷	数量	品质
中和剂	2	3	40
ヒーリングサルヴ	3	2	60
黒の香茶	3	2	60
研磨剂	5	3	50
フロジストン	6	2	80
锁ゲモの巣	8	2	80
スティム钢石	8	2	80
レザーコート	13	1	80
精灵の杖	15	1	80
グナーデリング	20	1	60
第一次更新			
中和剂	2	3	50
マイスタータルト	3	2	80
小麦粉	3	2	80
树冰石	6	2	80
震える结晶	9	2	80
毒かぶり	12	2	80
魔兽の革	15	1	80
ルーンストーン	19	1	80
辉く绢の服	23	1	80
贵妇人のドレス	25	1	80
第二次更新			
中和剂	2	3	60
スペシャルミート	3	2	60
フラム	5	2	100
岛琥珀	5	2	80
虹珊瑚	8	2	80
星のかけら	12	2	80
ネクタル	15	3	60
ウサギのシッポ	23	1	80
シルキィチェイン	30	1	80
シーフジャケット	35	1	80

全支线任务详细资料							
类别	任务道具／怪物	数量要求（个）	报酬（G）	完美奖励条件	任务等级	人气值	出现条件
采集	森キャベツ	2 ~ 3	14 ~ 24	品质 60 以上	E	0.5	初始
	マジックグラス	3 ~ 4	36 ~ 50	短时间内完成	E	0.5	
	アイヒェロア	3 ~ 6	86 ~ 181	短时间内完成	E	0.5	
	土かぶり	2 ~ 5	90 ~ 236	短时间内完成	E	0.5	
	アイヒェ	3 ~ 6	72 ~ 151	品质 30 以上	E	0.5	
	甘露の枝	3 ~ 6	72 ~ 151	品质 60 以上	E	0.5	
	ハチの巣	3 ~ 5	36 ~ 61	品质 60 以上	E	0.5	
	石ころ	2	1000	短时间内完成	E	–5	
	うに	2 ~ 4	58 ~ 121	品质 45 以上	E	0.5	
	ぷにぷに玉	2 ~ 5	66 ~ 168	短时间内完成	E	0.5	
	兽の毛皮	2 ~ 3	97 ~ 152	品质 40 以上	E	0.5	
	兽のしかばね	2 ~ 3	110 ~ 170	品质 40 以上	E	0.5	
	マンドラゴラの根	3 ~ 6	119 ~ 249	短时间内完成	E	0.5	
	三色ベリー	5 ~ 8	275 ~ 462	短时间内完成	E	0.5	オルトガ遗迹出现后
	コバルトベリー	5 ~ 9	180 ~ 340	短时间内完成	E	0.5	
	フェスト	4 ~ 6	154 ~ 247	品质 40 以上	E	0.5	
	フロジストン	3 ~ 6	144 ~ 308	品质 40 以上	E	0.5	
	アードラの尾羽	2 ~ 5	79 ~ 204	短时间内完成	E	0.5	
	粘铁	2	1800	短时间内完成	D	–5	アーランド国有矿山出现后
	粘铁	3 ~ 7	130 ~ 318	品质 60 以上	D	0.6	
	燃える土	3 ~ 8	158 ~ 444	短时间内完成	D	0.6	
	ほたる火草	3 ~ 7	108 ~ 265	品质 60 以上	D	0.6	
	スティム钢石	3 ~ 8	230 ~ 645	短时间内完成	D	0.6	
	树冰石	3 ~ 7	252 ~ 617	品质 40 以上	D	0.6	
	グラビ石	3 ~ 6	413 ~ 866	短时间内完成	D	0.6	
	锁グモの巣	3 ~ 6	108 ~ 225	品质 40 以上	D	0.6	
	毒かぶり	3 ~ 6	259 ~ 544	短时间内完成	D	0.6	
	谜の宝石の原石	3 ~ 6	432 ~ 907	品质 30 以上	D	0.6	
	ペンデローク	3 ~ 6	660 ~ 1346	短时间内完成	D	0.6	
	云棉花	2	2500	短时间内完成	D	–5	旅人の街道出现后
	云棉花	3 ~ 6	180 ~ 385	品质 40 以上	D	0.6	
	何かのタマゴ	3 ~ 5	144 ~ 257	短时间内完成	D	0.6	
	震える结晶	3 ~ 5	252 ~ 449	品质 60 以上	D	0.6	
	ミルクの树液	3 ~ 10	151 ~ 534	短时间内完成	D	0.6	
	サワーアップル	3 ~ 6	285 ~ 593	短时间内完成	D	0.6	
	魔兽の革	2 ~ 5	374 ~ 982	短时间内完成	D	0.6	
	正体不明のキノコ	3 ~ 5	465 ~ 829	短时间内完成	C	0.7	カタコンベ出现后
	忘れられた兽の骨	3 ~ 8	324 ~ 881	品质 40 以上	C	0.7	
	何かのぬけがら	3 ~ 10	338 ~ 1184	短时间内完成	C	0.7	
	阳晶石	2	3920	短时间内完成	C	–5	シュテル高地出现后
	阳晶石	5 ~ 8	672 ~ 1118	品质 60 以上	C	0.7	
	刚铁矿	3 ~ 8	468 ~ 1298	短时间内完成	C	0.7	
	星のかけら	3 ~ 7	735 ~ 1784	品质 40 以上	C	0.7	
	云海の隐れ场	3 ~ 8	281 ~ 779	品质 60 以上	C	0.7	
	辉く砂	2	5000	短时间内完成	B	–5	ネーベル湖畔出现后
	辉く砂	3 ~ 8	302 ~ 839	品质 60 以上	B	0.8	
	カタ巻き贝	3 ~ 5	383 ~ 663	短时间内完成	B	0.8	
	虹珊瑚	3 ~ 8	338 ~ 938	品质 60 以上	B	0.8	
	泡立つ水	3 ~ 5	216 ~ 374	品质 80 以上	B	0.8	
	マーメイドの泪	3 ~ 5	634 ~ 1130	短时间内完成	B	0.8	
	岛琥珀	1 ~ 3	1540 ~ 5544	短时间内完成	B	0.8	
	梦见る王冠	2 ~ 6	900 ~ 2970	品质 60 以上	B	0.8	黒い大树の森出现后

结局达成篇

根据玩家在游戏过程中的表现不同，完成 3 年目 12 月 30 日的“王国依赖 12”后总计会出现 14 种结局，而这其中又分为“剧情结局”、“同伴结局”、“特殊结局”三大类。在同时满足多个结局的达成条件时，系统会按照同伴结局＞特殊结局＞剧情结局的优先顺序触发结局。

剧情结局

以“王国依赖”系列任务的总评价（每次任务最高 3★评价，平均值不计算小数点）以及王国的“人气值”为主要参考依据，共分为トゥルー、グッド、ノーマル、バッド四种结局。CG 图会根据和睦的性别而出现两个版本，只要获得其一即可得到奖杯。

ENDIND 1 トゥル－エンド A·B

①王国任务全部获得 3★评价；
②王国的人气值 80 以上。



ENDIND 2 グッドエンド A·B

①王国任务平均 2★评价；
②王国的人气值 80 以上。

类别	任务道具／怪物	数量要求（个）	报酬（G）	完美奖励条件	任务等级	人气值	出现条件
采集	夜の贵妇人	2～6	379～1251	短时间内完成	B	0.8	黑い大树の森出现后
	ドンケルハイト	1	10000～11500	品质 70 以上	B	0.8	
	マリンライト	3～10	540～1926	短时间内完成	B	0.8	失われた民の都出现后
	海底の溜まり	3～10	360～1284	品质 60 以上	B	0.8	
	影见草	2	7350	短时间内完成	A	–5	夜の领域出现后
	影见草	3～6	706～1482	短时间内完成	A	0.9	
	暗ホタル	3～5	756～1323	品质 70 以上	A	0.9	
	常夜の花	3～5	943～1651	品质 60 以上	A	0.9	
	暗の雫	1～3	1300～4095	短时间内完成	A	0.9	
	龙のつの	1～2	2340～5616	短时间内完成	A	0.9	3 年目 7 月以后
	龙のウロコ	1～2	2860～6864	短时间内完成	A	0.9	
调合	ブランクシチュー	1～5	113～593	附带特性“重い”	D	0.6	初始
	キャベツ汁	1～5	65～335	品质 50 以上	D	0.6	
	黑の香茶	1～5	58～245	品质 60 以上	D	0.6	
	炼金炭	1～5	73～389	附带特性“轻い”	D	0.6	
	研磨剂	1～5	168～884	短时间内完成	D	0.6	
	中和剂	3～8	98～273	品质 80 以上	D	0.6	
	ゼッテル	1～5	116～606	附带特性“カッコイイ”	D	0.6	
	たる	2～5	300～766	品质 60 以上	D	0.6	
	ヒーリングサルヴ	1～5	290～1525	品质 50 以上	D	0.6	
	フラム	1～5	233～1236	品质 30 以上	D	0.6	1 年目 4 月以后
	大炮	1～3	501～1652	短时间内完成	D	0.6	
	ドナーストーン	1～5	258～1549	附带特性“轻い”	D	0.6	
	クロース（ネイロンフェザー）	1～2	427～1024	附带特性“扱いやすい+1”	D	0.6	アーランド国有矿山出现后
	インゴット（ツインク）	1～2	262～551	短时间内完成	C	0.7	
	インゴット（ドライメタル）	1～2	315～661	品质 40 以上	C	0.7	
	クロース（シルケス）	1～2	512～1076	附带特性“扱いやすい+1”	C	0.7	
	兽の雕り物	1～3	161～498	品质 50 以上	C	0.7	1 年目 7 月以后
	ふくろばくだん	1～3	404～1248	短时间内完成	C	0.7	
	魔女の秘药	1～3	189～585	短时间内完成	C	0.7	
	マイスタータルト	1～5	132～792	品质 60 以上	C	0.7	
	スペシャルミート	1～5	525～2703	附带特性“腐りにくい+1”	C	0.7	
	荣养剂	1～5	171～899	短时间内完成	C	0.7	
	ピュアオイル	3～5	683～1195	品质 70 以上	C	0.7	
	愈しのアロマ	2～5	608～1551	附带特性“カワイイ”	C	0.7	
	アーランド石晶	1～2	871～1812	短时间内完成	C	0.7	
	レヘルン	1～5	449～2358	附带特性“高品质+1”	C	0.7	1 年目 10 月以后
	バルフラム	1～3	358～1129	短时间内完成	C	0.7	
	クロース（モフコット）	1～2	683～1434	短时间内完成	C	0.7	
	クロース（ポリーウール）	1～2	1024～2151	附带特性“一味违う”	C	0.7	
	自动目觉まし	1～3	1080～3465	附带特性“カワイイ”	B	0.8	カタコンベ出现后
	精灵の息吹	1～3	209～653	品质 50 以上	B	0.8	
	ネクタル	1～3	587～1850	附带特性“重い”	B	0.8	
	デニッシュ	1～4	478～2066	附带特性“大きい”	B	0.8	2 年目 1 月以后
	情热のコンソメ	1～3	171～554	短时间内完成	B	0.8	
	幸せのクッキー	1～7	324～2408	品质 50 以上	B	0.8	
	炼菌酵母	1～5	250～1314	短时间内完成	B	0.8	
	无色ゼラチン	1～5	385～2021	品质 40 以上	B	0.8	
	ハチミツ	1～5	123～647	附带特性“重い”	B	0.8	
	グナーデリング	1	1562～1718	短时间内完成	B	0.8	
	ルーンストーン	1	1695～1831	品质 50 以上	B	0.8	
	メルクリウスの瞳	1	3017～3318	附带特性“轻い”	B	0.8	
	インゴット（シュテルメタル）	1～2	402～898	短时间内完成	B	0.8	
	炼金キャンディ	1～3	686～2182	短时间内完成	B	0.8	帕梅拉开店后
	祝福のコイン	1	1688～1807	品质 50 以上	B	0.8	
	コメート	1～2	1058～2286	附带特性“高价+1”	B	0.8	
	ブリッツシンボル	1～4	250～1051	品质 60 以上	B	0.8	2 年目 4 月以后
	メテオール	1～2	1698～3566	附带特性“星型の”	B	0.8	
	香り立つ野生	1～3	243～764	短时间内完成	B	0.8	
	幸せのバスケット	1～5	769～4039	品质 40 以上	B	0.8	
	涌水の杯	1～3	601～1985	附带特性“高价+2”	B	0.8	
	インゴット（シルヴァタイト）	1～2	629～1510	附带特性“腐りにくい+2”	B	0.8	
	テラフラム	1～3	938～2955	附带特性“高品质+1”	B	0.8	シュテル高地出现后
	ゲベートアンク	1	2330～2446	短时间内完成	B	0.8	
	ウサギのシッポ	1～3	955～3007	品质 60 以上	B	0.8	
	エリキシル剂	1～3	1059～3336	附带特性“高品质+2”	A	0.9	ネーベル湖畔出现后
	ヒーリングベル	1～3	657～2088	短时间内完成	A	0.9	
	神秘のアンク	1～3	436～1374	短时间内完成	A	0.9	
	インゴット（ゴルトアイゼン）	1～2	839～1762	附带特性“效果アップ+2”	A	0.9	2 年目 7 月以后
	クロース（シタンビーシュ）	1～2	1366～2868	短时间内完成	A	0.9	
	エアドロップ	1～5	328～1724	附带特性“属性强化+1”	A	0.9	
	惠みのクリスタル	1～2	1018～2138	短时间内完成	A	0.9	
	秘密バッグ	1～3	2212～6967	短时间内完成	A	0.9	
	シエルベルホルン	1～3	326～1047	短时间内完成	A	0.9	失れわた民の都出现后
	风乘りの羽根	1～4	598～2513	附带特性“会心の出来+2”	A	0.9	
	インゴット（ブラティーン）	1～2	1259～3021	附带特性“效果安定+1”	A	0.9	
	地球仪	1～3	684～2156	附带特性“扱いやすい+2”	A	0.9	3 年目 1 月以后
	胜负师のお守り	1～3	4836～15233	品质 50 以上	S	2	
	モンブラン	2	10300	品质 80 以上	A	–5	

ENDIND 3 ノ-マルエンド A·B

①王国任务全部获得 3★评价；
②王国的人气值 79 以下。

ENDIND 4 バッドエンド A·B

①王国任务平均 2★评价；
②王国的人气值 79 以下。

同伴结局

要达成不同的同伴结局，首先要明确他们和“剧情结局”的对应关系，而在已经满足对应“剧情结局”的条件下，只要让想达成结局同伴的“交友值”高于其他同伴即可，如果交友值相等，则按照クーデリア＞ステルク＞イクセル＞リオネラ＞タントリス＞ジオ的优先顺序触发同伴结局。

ENDIND 5 ク-デリアエンド

①满足“トゥル－エンドA·B”的条件；
②触发科蒂莉娅相关的“结局判定事件”；
③科蒂莉娅的交友值高于其他同伴。



ENDIND 6 ジオエンド

①满足“トゥル－エンドA·B”的条件；
②触发吉翁相关的“结局判定事件”；
③吉翁的交友值高于其他同伴。

ENDIND 7 アストリッドエンド

①满足“トゥル－エンドA·B”的条件；
②触发所有同伴的“结局判定事件”。



ENDIND 8 ステルクエンド

①满足“グッドエンドA·B”的条件；
②触发斯特尔克相关的“结局判定事件”；
③斯特尔克的交友值高于其他同伴。

ENDIND 9 イクセルエンド

①满足“グッドエンドA·B”的条件；
②触发伊克塞尔相关的“结局判定事件”；
③伊克塞尔的交友值高于其他同伴。

类别	任务道具／怪物	数量要求（个）	报酬（G）	完美奖励条件	任务等级	人气值	出现条件
调合	モンブラン	1～4	1533～6437	品质 80 以上	A	0.9	3 年目 1 月以后
	一なる粉	1～3	528～1711	品质 70 以上	S	2	
	エンゼルチャーム	1～2	3301～7261	品质 60 以上	S	2	
	暗黑水	1～2	928～1948	短时间内完成	S	2	
	クロース（スケイルクロス）	1	2049～2458	附带特性“品质で强化 +2”	S	2	
	净化の炉	1～2	1541～3236	短时间内完成	S	2	オルトガラクセン出现后
	吸魂ひょうたん	1～2	1786～3751	品质 60 以上	A	0.9	
	金	1	22729～25001	短时间内完成	S	2	
	神々の晚さん	1	5284～5548	短时间内完成	S	2	
	贤者の石	1	19202～20162	短时间内完成	S	2	
	精灵の首饰り	1～2	2465～5177	附带特性“高价 +2”	S	2	夜の领域出现后
	盗贼のバンダナ	1～2	3715～7876	品质 50 以上	S	2	
	インゴット（ハルモリウム）	1	10278～12334	品质 60 以上	S	2	3 年目 7 月以后
	クロース（ヴェルベティス）	1	16730～17567	品质 60 以上	S	2	
	プレーンパイ	1～5	110～580	短时间内完成	D	0.6	可调合该物品后
	ミートパイ	1～5	197～1044	附带特性“いい香り”	D	0.6	
	ベリーパイ	1～5	152～807	品质 70 以上	D	0.6	
	ミルクパイ	1～5	186～984	附带特性“とっておきの”	D	0.6	
	ハニーパイ	1～5	341～1776	短时间内完成	C	0.7	
	キャベツパイ	1～8	110～925	品质 70 以上	C	0.7	
	香茶パイ	1～5	215～1140	附带特性“とてもいい香り”	C	0.7	
	キノコパイ	1～5	424～2225	短时间内完成	B	0.8	
	シーフードパイ	1～5	387～2031	品质 60 以上	B	0.8	
	アイスパイ	1～5	314～1647	附带特性“腐りにくい +1”	B	0.8	
	生きてるパイ	1～5	229～1203	附带特性“活きがいい”	A	0.9	
	エリクパイ	1～3	4036～12713	品质 60 以上	A	0.9	
	パイメテオール	1～3	2367～7455	短时间内完成	A	0.9	
	ドンケルパイト	1～2	3366～7069	短时间内完成	A	0.9	
	贤者のパイ	1	21155～22213	附带特性“力を秘めた +3”	S	2	
	暗黑パイ	1～2	3784～7946	短时间内完成	S	2	
	ドラゴンパイ	1	10049～10551	品质 60 以上	S	2	
	金パイ	1	23563～25919	附带特性“ガチムチな重さ”	S	2	
BOSS 讨伐	ぷにぷに王	1	500	3 回合内结束战斗	E	0.5	对应迷宫出现
	亲分	1	1000		D	0.6	
	ドンケルもどき	1	1500		D	0.6	
	ロック鸟	1	2000		C	0.7	
	ヤクトウォルフ	1	2500		C	0.7	
	黑の恶魔	1	3000		B	0.8	
	ラウムリザード	1	3500		B	0.8	
	スケアファントム	1	4000		A	0.9	
	ナインタイラー	1	4500	5 回合内结束战斗	A	0.9	
	グリフォニアン	1	5000		S	2	
普通讨伐	青ぷに	5～10	100～200	消灭 20 只以上	D	0.6	
	绿ぷに	5～10	200～400		D	0.6	
	ウォルフ	5～10	100～200		D	0.6	
	マンドラゴラ	5～10	150～300		D	0.6	
	アードラ	5～10	175～350		D	0.6	
	アポステル	5～10	250～500		C	0.7	
	ドナーン	5～10	250～500		C	0.7	
	ゴースト	5～10	200～400		C	0.7	
	耳ぷに	5～10	300～600		C	0.7	
	したつぽ	5～10	500～1000		C	0.7	
	ヴァルチャー	5～10	300～600		C	0.7	
	盗贼	5～7	1000～1400	消灭 14 只以上	C	0.7	
	グリフォン	3～4	300～400	消灭 8 只以上	C	0.7	
	フィアー	5～10	400～800	消灭 20 只以上	B	0.8	
	山ウォルフ	5～10	300～600		B	0.8	
	原初の鸟	5～10	450～900		B	0.8	
	ミニデーモン	5～10	500～1000		B	0.8	
	イグアノス	5～10	600～1200		B	0.8	
	キメラホーク	3～4	600～800	消灭 8 只以上	B	0.8	
	岛鱼	5～7	750～1050	消灭 14 只以上	A	0.9	
	金ぷに	5～10	1000～2000	消灭 20 只以上	A	0.9	
	森ウォルフ	5～10	600～1200		A	0.9	
	アルラウネ	5～10	1000～2000		A	0.9	
	サラマンドラ	5～10	1500～3000		A	0.9	
	ガーゴイル	5～10	1250～2500		A	0.9	
	トリック	5～10	800～1600		A	0.9	
	大黑岛	3～4	900～1200	消灭 8 只以上	A	0.9	
	トラ岛鱼	2～4	800～1600		A	0.9	
	うさぷに	5～10	500～1000	消灭 20 只以上	S	2	
	黑ぷに	5～10	1500～3000		S	2	
	ボディガード	5～10	·2000～4000		S	2	
	黑ウォルフ	5～10	1000～2000		S	2	
	シャドウバード	5～10	1000～2000		S	2	
	暗の使い魔	5～10	2000～4000		S	2	
	マギハット	5～10	1500～3000		S	2	
	グロウプランツェ	3～4	1200～1600	消灭 8 只以上	S	2	
	ストームビースト	3～4	1500～2000		S	2	
	ブラックファング	5～7	2000～2800	消灭 14 只以上	S	2	

ENDIND 10 リオネラエンド

①满足“ノーマルエンド A·B”的条件；
②触发莉欧尼娜相关的“结局判定事件”；
③莉欧尼娜的交友值高于其他同伴。



ENDIND 11 タントリスエンド

①满足“ノーマルエンド A·B”的条件；
②触发唐特里斯相关的“结局判定事件”；
③唐特里斯的交友值高于其他同伴。

特殊结局

此类结局的前提是不能满足“バッドエンド A·B”的条件，且没有触发任意一个同伴的“结局判定事件”，对玩家的冒险者等级、炼金术等级以及持有的金钱也有一定要求。

ENDIND 12 パイ职人エンド

①调合 18 种“パイ类”物品并保证它们的品质都在 80 以上。

ENDIND 13 冒险者エンド

①满足“トゥルーエンド A·B”的条件；
②触发科蒂莉娅相关的“结局判定事件”；
③萝萝娜和科蒂莉娅的冒险者等级达到 Lv50；
④消灭デーモン、铁巨人以及任意一个龙系 BOSS 级敌人。



ENDIND 14 お金持ちエンド A·B

①通关时持有 100 万以上的金钱；
②没有触发莉欧尼娜“人形が动かなくなった”的特殊事件。



INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

角色攻略篇

随着剧情的发展，游戏中会陆续出现 6 位可以一起冒险的同伴，而在空余时间前往他们的所在地与其对话选择“お仕事のこと”可以接受“友情任务”，完成后会增加对应人物的交友值（和同伴一起探索迷宫也会缓慢增加交友值）并影响该名角色对应的结局（重要的特殊事件用红色注明）。另外“男の武具屋”、“ロウとティファの杂货店”、“パメラ屋さん”的店主以及行商人コオル同样可以完成友情任务提升交友值，达到一定数值也会触发特殊事件获得新的参考书或回收对应的 CG 图。

主要人物

为了报答艾斯翠德治好父母的重病而心甘情愿在工房打杂的少女，性格开朗，但却有点迷糊。当得知自己将担起“拯救工房”的重任时显得手足无措，不过一系列事件中逐渐领悟了“为了守护最重要的东西而努力”的真谛，在不断提高炼金术技艺的同时也得到更多人的尊敬与关爱。



萝萝娜
ロロナ

声优	门胁舞以
年龄	14 岁
身高	148cm
血型	O 型

技能一览

名称	等级	HP	类别	效果	发动条件
エンセルシュート	1	8	固有	单体无属性伤害	—
エーテルライト	5	10	固有	单体无属性伤害并附加黑暗状态	—
危险察知	10	—	固有	提升（5+ 技能等级）% 的回避率	—
恶运	20	—	固有	HP25% 以下全部行动增加（10+ 技能等级）% 的成功率	—
リーサルフラム	25	—	必杀	全体无属性伤害	战场火属性 Lv5
エンゼルハート	—	10	扩展	单体无属性伤害	装备附带特性“奥义の极意 1”
エンセルスピリット	—	12	扩展	单体无属性伤害	战场火属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 2”
エンゼルフルハート	—	15	扩展	全体无属性伤害	战场火属性 Lv3，装备附带特性“奥义の极意 3”
エーテルブライト	—	13	扩展	3×3 范围内无属性伤害并附加黑暗状态	战场火属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 4”
エーテルクラウン	—	16	扩展	5×5 范围内无属性伤害并附加黑暗状态	战场火属性 Lv2，装备附带特性“奥义の极意 5”

与萝萝娜相关的事件主要集中在 1 年目 2 月 12 日以后，只要每经过 30 天以上返回“大通り”中的“ロロナの实家”会从旅行的父母处得到各种土特产。而在调合物品时，不断地调合パイ类物品会逐步得到新的参考书，是达成特殊结局“パイ职人”的必要条件。



特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
両亲に说明を	1 年目 1 月 12 日以后离开工房	完成后自动经过 1 天
両亲からのお土产	上一事件后经过 30 天以上返回工房	获得土特产（详细情况请参看附表）
续 · 両亲からのお土产	上一事件后经过 30 天以上返回自己家中	
パイ作り禁止	1 年目 1 月 21 日以后返回工房	—
炼金术でパイを作ろう	上一事件后经过 10 天以上返回工房	获得参考书“炼金术で作るパイ”
炼金术でパイを作った	上一事件后，1 年目 9 月 29 日之前调合“プレーンパイ”并使其品质在 79 以下	—
高品质のパイを作った	上一事件后，1 年目 10 月 1 日之后调合“プレーンパイ”并使其品质在 80 以上	获得参考书“パイの基本”
もっと美味しいパイをつくりたい	调合“ミートパイ”、“ベリーパイ”、“ミルクパイ”、“ハニーパイ”并使它们的品质都在 80 以上	获得参考书“キャベツのパイ”
美味しいパイ作り失败	第一次调合“キャベツパイ”时让其品质在 79 以下	—
美味しいパイ作り成功	调合“キャベツパイ”时让其品质在 80 以上	获得参考书“おいしいパイ”
炼金术っぽいパイを作ろう	调合“香茶パイ”、“キノコパイ”、“シーフードパイ”、“アイスパイ”并使它们的品质都在 80 以上	获得参考书“炼金术のパイ”
究极のパイ	调合“生きているパイ”、“エリクパイ”、“パイメテオール”、“ドンケルパイト”并使它们的品质都在 80 以上	获得参考书“究极のパイ”
ドンケルハイトを见つけた	在“黑い大树の森”成功采集到“ドンケルハイト”	—

土特产一览

发生时间	土特产
1 年目 1 月	マンドラゴラの根 ×2、兽のしかばね ×2、ぷにぷに玉 ×2
1 年目 3 月 29 日之前	兽の毛皮 ×2、アードラの尾羽 ×2、マンドラゴラの根 ×2
1 年目 4 月 1 日～ 6 月 29 日	毒かぶり ×2、グラビ石、ペンデローク ×2
1 年目 7 月 1 日～ 9 月 29 日	うに ×3、魔兽の革、アードラの尾羽 ×2
1 年目 10 月 1 日～ 12 月 19 日	忘れられた兽の骨 ×2、何かのぬけがら ×2、ペンデローク ×2
2 年目 1 月 1 日～ 3 月 29 日	兽のしかばね ×2、魔兽の革、兽の毛皮
2 年目 4 月 1 日～ 6 月 29 日	アードラの尾羽 ×2、マーメイドの泪、ぷにぷに玉 ×2
2 年目 7 月 1 日～ 9 月 29 日	夜の贵妇人 ×2、うに ×3、ハチの巢 ×2
2 年目 10 月 1 日～ 12 月 19 日	マリンライト ×2、湖底の溜まり ×2、盐 ×2
3 年目 1 月 1 日～ 3 月 29 日	うに ×3、魔兽の革、忘れられた兽の骨 ×2
3 年目 4 月 1 日～ 6 月 29 日	地球仪の玉、うに ×3、マンドラゴラの根 ×2
3 年目 7 月 1 日～ 9 月 29 日	地球仪の玉、うに ×3、ドンケルハイト
3 年目 10 月 1 日～ 12 月 29 日	龙のつの、龙のウロコ、暗の雫



艾斯翠德
アストリッド

声优	田中敦子
年龄	26 岁
身高	162cm
血型	AB 型
所在地	アトリエ

虽然被大家称为“天才炼金术士”，但因为只接受自己感兴趣的工作，所以让工房的经营状况直线下降，即便是被国王下达了“最后通牒”，也毫不在意地就将所有工作都推给了萝萝娜。平时生活中她最大的乐趣就是捉弄萝萝娜，不过当萝萝娜真正遇到困难时，她还是会第一时间站出来解决问题。





因为身份的关系，艾斯翠德与和睦的事件都与萝萝娜有关，只要保证不断地调合新物品就不会错过。

特殊事件		
事件名	发生条件	相关说明
生きてるパイ	第一次调合“生きてるパイ”	–
エリクパイ	第一次调合“エリクパイ”	–
パイメテオール	第一次调合“パイメテオール”	–
ドンケルパイト	第一次调合“ドンケルパイト”	–
贤者のパイ	第一次调合“贤者のパイ”	–
暗黒パイ	第一次调合“暗黒のパイ”	–
ドラゴンパイ	第一次调合“ドラゴンパイ”	–
金パイ	第一次调合“金パイ”	–
全部のパイを作った	调合“贤者のパイ”、“暗黒のパイ”、“ドラゴンパイ”、“金パイ”并使它们的品质都在 80 以上	–
贤者の石を作った	调合“贤者の石”	在已经调合出“贤者のパイ”的情况下，对话内容会发生变化
炼金术マニアになった	调合出所有调合道具	–
エアドロップを作った	调合“エアドロップ”	可以探索特定迷宫的水下区域
弟と妹	1 年目 11 月 10 日之后返回工房	决定和睦出现时的性别
ホムンクルス作りました	上一事件后经过 60 天以上返回工房	和睦登场并可使用相关功能
ホムンクルスってなに?	上一事件后经过 3 天以上返回工房	–
なんて呼んでもらおう	上一事件后经过 30 天以上返回工房	–
ホム、ネコを拾う	和睦出现后经过 180 天以上，且于 2 年目 6 月 1 日后的任意一天在工房进行调合	–
ホム、ネコを飼う	上一事件后经过 30 天以上于工房中进行调合	–
ネコが増えた	上一事件后经过 180 天以上并于工房中进行调合	–
迷子のホム	在战斗中使用过一次萝萝娜的必杀技再返回工房	有 10% 的几率发生

和睦
ホム

艾斯翠德通过炼金术制造出来的“人工生命体”，主要的工作是辅助萝萝娜。虽然平时话不多，但将调合和收集素材等任务交给他们完成绝对是既有效率又省心。

声优女	井上奈奈
声优男	宫崎羽衣
年龄	不明
身高	142cm
血型	不明
所在地	アトリエ

和睦的秘密

等级成长

游戏中只有安排其调合道具才会提升等级，而和萝萝娜不同，和睦的经验值是以调合道具的数量来进行计算，所以要想快速提升，不断地让其调合素材可直接购买的“中和剂”即可。



等级	所需经验	累计经验
1	0	–
2	5	5
3	6	11
4	7	18
5	8	26
6	9	35
7	10	45
8	11	56
9	12	68
10	13	81
11	14	95
12	15	110
13	16	126

等级	所需经验	累计经验
14	17	143
15	18	161
16	19	180
17	20	200
18	21	221
19	22	243
20	23	266
21	24	280
22	25	315
23	26	341
24	27	368
25	28	396
26	29	425

等级	所需经验	累计经验
27	30	455
28	31	486
29	32	518
30	33	551
31	34	585
32	35	620
33	36	656
34	37	693
35	38	731
36	39	770
37	40	810
38	41	851

等级	所需经验	累计经验
39	42	893
40	43	936
41	44	980
42	45	1025
43	46	1071
44	47	1118
45	48	1166
46	49	1215
47	50	1265
48	51	1316
49	52	1368
50	53	1421

工作效率

初期和睦等级较低时的工作效率并不高，甚至会出现预期值与实际有出入的情况，所以并不建议玩家将制作任务道具的工作交给其完成。后期当其等级超过 Lv30 后才会发挥出真正的实力，调合后期耗时较长的物品也更得心应手。

等级	工作效率
1 ~ 10	萝萝娜的 2 倍
11 ~ 20	萝萝娜的 1.5 倍
21 ~ 30	和萝萝娜相同
31 ~ 40	萝萝娜的 3/4
41 ~ 49	萝萝娜的 1/2
50	萝萝娜的 1/4





科蒂莉娅 クーデリア

声优	喜多村英梨
年龄	13 岁
身高	139cm
血型	AB 型
所在地	广场

骄傲蛮横的千金大小姐，同时也是萝萝娜死党。最讨厌的事情是别人拿她的身高开玩笑，所以每次一见到萝萝娜的师傅艾斯翠德就会冷嘲热讽，但每次最后自己反而惹了一肚子气。在萝萝娜努力振兴工房的过程中秘密安排高报酬的任务来从旁协助，甚至在被发现后碍于面子还和萝萝娜闹翻，不过最终两人还是重归于好。





技能一览

名称	等级	HP	类别	效果	发动条件
コールサバント	1	5	固有	单体无属性伤害	–
0デリンジャー	5	3	固有	低命中率的单体火属性伤害	–
突击爆弹娘	10	–	固有	提升（10+ 技能等级）% 的会心一击率	–
亲友の力	–	–	固有	提升支援攻击和防御的效果	完成“仲直り”的特殊事件
クロスファイア	25	–	必杀	单体无属性伤害	战场火属性 Lv5
コールガード	–	7	扩展	单体无属性伤害并附加攻击力下降状态	战场火属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 1”
コールスペシャル	–	10	扩展	单体无属性伤害并附加防御力下降状态	战场火属性 Lv2，装备附带特性“奥义の极意 2”
スリーピショット	–	5	扩展	单体火属性伤害并附加睡眠状态	装备附带特性“奥义の极意 3”
ツイントリガー	–	7	扩展	单体火属性伤害	战场火属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 4”

友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
アイヒエロア	3	–	15	86	3	初始
コバルトベリー	1	40 以上	15	36	3	
ドナーストーン	2	40 以上	15	520	4	1 年目 7 月以后
兽の雕り物	3	40 以上	20	487	4	
スペシャルミート	2	60 以上	20	1050	4	
アーランド石晶	3	40 以上	25	2617	4	
贵妇人のドレス	1	40 以上	25	3688	4	1 年目 10 月以后
幸せのバスケット	2	30 以上	20	1540	6.5	2 年目 4 月以后
白丸パレット	1	40 以上	20	3021	6.5	2 年目 7 月以后
煌びやかな薄衣	1	40 以上	25	7375	6.5	3 年目 1 月以后
モンブラン	1	60 以上	30	1535	8	
エンズルチャーム	1	30 以上	25	3302	9	
自动目觉まし	2	40 以上	30	2160	5	カタコンベ出现后
コメート	1	60 以上	25	1060	8	パメラ开店后





要达成科蒂莉娅的结局需要注意很多关键事件都与玩家完成降低人气值的任务（相关部分使用红色标识）的次数有关，而“くーちゃんにプレゼント”由于要求玩家必须调合失败一次才会触发，所以也很容易被完美主义玩家忽略。

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
ラッキークエスト出现	交友值 20 以上	支线任务列表中出现降低人气值的特殊任务
最初のラッキークエスト成功	完成过一次降低人气值的任务	–
くーちゃんはお金持ち	1 年目 2 月 1 日～ 6 月 29 日期间进入“广场”	–
クーデリア V.S. イクセル	将伊克塞尔和她编入队伍前往“オルトガ遗迹”	–
クーデリア V.S. ステルク	将斯特尔克和她编入队伍前往任意迷宫	–
クーデリア V.S. タントリス	将唐特里斯和她编入队伍前往任意迷宫	–
クーデリア V.S. ジオ	将吉翁和她编入队伍前往任意迷宫	–
ジオの魅力について热く语る	上一事件后经过 60 天以上，再次将吉翁和她编入队伍前往任意迷宫	–
ジオのことで怒るクーデリア	上一事件后返回工房	
くーを放置	1 年目 7 月以后，如果其交友值在 19 以下，且保持不与其对话以及一起战斗超过 90 天再返回工房	交友值强制归零
くーと师匠	1 年目 10 月以后保证其交友值在 25 以上返回工房	–
金欠クーデリア	2 年目 1 月以后累计完成 3 次以上的特殊任务	–
クーデリア V.S. ホム	交友值 25 以上且和睦登场 7 天之后，于 2 年目 2 月 1 日～ 3 月 29 日期间返回工房	–
くーとネコ	已经触发“クーデリア V.S. ホム”、“ホム、ネコを拾う”、“ホム、ネコを饲う”、“ネコが增えた”的事件后，保证其交友值在 40 以上离开工房	–
くーちゃんにプレゼント	2 年目 6 月以后故意调合失败一次的第二天	–
クエストの依赖主	上一事件后，3 年目 1 月以后累计完成 5 次以上降低人气值的任务	–
クーデリアとケンカ	上一事件后	触发结局判定事件前暂时不能雇佣她
へこんでいるロロナ	上一事件后，随意调合一个物品再与艾斯缇对话	–
逃げるくーちゃん	上一事件后进入“男の武具屋”	–
仲直りしようと顽张るクーデリア	上一事件后经过 10 天以上离开工房	–
仲直り	上一事件后经过 10 天以上返回工房	结局判定事件
1 ねん 1mm	3 年目 1 月以后，保证萝萝娜的炼金术等级 25 以上以及其交友值在 70 以上返回工房	–





吉翁
ジオ



声优	大冢明夫
年龄	46 岁
身高	172cm
血型	B 型
所在地	大通り

表面上是一名充满绅士风度的中年男子，但真实身份是艾兰德王国的现任国王。在对工房下达“最后通牒”后开始暗中探访萝萝娜的工作情况，并在一连串的事件中不断考验萝萝娜的勇气与智慧，直到其拥有独当一面的处事能力。放荡不羁是他的本性，即使是受特殊的身分的限制，他也总会想方设法进行自己最热衷的事情。

技能一览

名称	等级	HP	类别	效果	发动条件
击突	30	7	固有	单体无属性伤害	–
闪きの风	30	8	固有	单体风属性伤害并使敌人的攻击低几率无效化	–
王者の血	30	–	固有	对 BOSS 级敌人造成的伤害增加	–
见切りの极意	30	–	固有	提升（5+ 技能等级）% 的回避率	–
アインツェルカンプ	30	–	必杀	单体无属性伤害	战场风属性 Lv5
峰打ち	–	10	扩展	单体无属性伤害并附加麻痹状态	装备附带特性“奥义の极意 1”
强击	–	12	扩展	单体无属性伤害	战场风属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 2”
必杀の一闪	–	15	扩展	单体无属性伤害并附加即死效果	战场风属性 Lv3，装备附带特性“奥义の极意 3”
双阵の风	–	11	扩展	单体风属性伤害并使敌人的攻击无效化	战场风属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 4”
疾风连击	–	16	扩展	单体风属性伤害并使敌人的攻击无效化	战场风属性 Lv2，装备附带特性“奥义の极意 5”

友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
フラム	2	30 以上	15	470	4.2	初始
兽の雕り物	2	–	15	325	3.6	1 年目 7 月以后
ドナーストーン	2	45 以上	15	520	4.8	
スペシャルミート	1	60 以上	20	525	4.8	
ハチミツ	2	30 以上	20	250	6	2 年目 1 月以后
メテオール	1	30 以上	30	1700	8.4	2 年目 4 月以后
ザ・トィーチェ	1	30 以上	20	3021	7.8	2 年目 7 月以后
バンデットコート	1	30 以上	25	4917	7.8	
ドラグーンコート	1	30 以上	30	7375	7.8	3 年目 1 月以后
精灵の息吹	2	30 以上	25	420	7.8	カタコンベ出现后
ネクタル	2	60 以上	25	1175	7.8	
净化の炉	1	30 以上	30	702	12	オルトガラクセン出现后





要达成吉翁的结局平时只需要注意尽量提升他的交友值即可，而在“盗贼团讨伐に行く？”的事件中一定要选择“一绪に行く”答应他的要求，并在之后的强制战斗中获胜，否则之后他将永远从王国中消失。

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
ジオとの出会い	1 年目 7 月 15 日以后进入“ロウとティファの杂货店”	强制扣除 200G
ジオと再会	上一事件后经过 14 天以上返回工房	得到返还的 200G
ラブターステイン	王国依赖 8 开始后经过 14 天返回工房	可雇佣吉翁成为同伴
师匠と王样	2 年目 9 月 1 日以后，交友值在 30 以上将他编入队伍从迷宫返回工房	–
お手伝い	2 年目 10 月 15 日以后，交友值在 40 以上返回工房	–
街の盗贼团	王国依赖 8 ~ 11 开始后经过 30 天，交友值在 60 以上且斯特尔克没有住院的情况下进入“ロウとティファの杂货店”	–
ジオのお愿い	上一事件后经过 14 天以上返回工房	暂时无法雇佣其成为同伴
盗贼团讨伐に行く？	上一事件后经过 7 天以上返回工房	必须选择“一绪に行く”
追われている？	2 年目 7 月 28 日以后，在没有发生上一事件的情况下，将他和除斯特尔克以外的任意同伴编入队伍前往迷宫	–
王样が倒れた？	“盗贼团讨伐に行く？”事件中选择“やっぱり断る”或在强制战斗中全灭	吉翁将从王国中消失
盗贼战	“盗贼团讨伐に行く？”事件中选择“一绪に行く”	胜利后强制经过 2 天
街の盗贼团・后日谈	上一事件获得胜利并经过 7 天以上	结局判定事件，可再次雇佣吉翁
遗迹の前にて	3 年目 4 月 1 日～6 月 29 日期间，在已经发生上一事件的情况下，将他和除斯特尔克以外的任意同伴编入队伍前往“夜の领域”的“黑ぷにの住处”区域	–
あの日のことをステルクが谢る	上一事件后与斯特尔克对话	–
お金をもらいたくない	交友值 30 以上，将他编入队伍从迷宫返回工房	–
ステルクとジオ	将他和斯特尔克编入队伍前往任意迷宫	在已经触发“街の盗贼团・后日谈”事件的情况下，对话内容会发生变化
修行中のジオ	3 年目 3 月 1 日以后，保证其交友值在 80 以上并且他和斯特尔克都不在队伍中前往“オルトガラクセン”	–





技能一览					
名称	等级	HP	类别	效果	发动条件
ブッ叩く	2	3	固有	单体土属性伤害	–
俺のとっておき	5	11	固有	单体 HP 小回复	–
美味しい食べ方	10	–	固有	每回合回复（5+ 技能等级）% 的 HP	–
料理人の目利き	20	–	固有	提升攻击的命中率	–
カイゼルクッキング	25	–	必杀	大幅增加自身的最大 HP 和攻击力	战场土属性 Lv5
脑天ブッ叩き	–	6	扩展	单体土属性伤害并附加睡眠状态	装备附带特性“奥义の极意 1”
燃えるブッ叩き	–	7	扩展	单体火属性伤害	战场土属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 2”
きりもみ回转叩き	–	10	扩展	单体土属性伤害	战场土属性 Lv3，装备附带特性“奥义の极意 3”
とっておきディナー	–	15	扩展	单体 HP 小回复并解除异常状态	战场土属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 4”
とっておきデザート	–	25	扩展	单体 HP 中回复并复活	战场土属性 Lv2，装备附带特性“奥义の极意 5”
とっておきディッシュ	–	–	支援	萝萝娜 HP 小回复并解除异常状态	萝萝娜 HP25% 以下并遭到敌人攻击

伊克塞尔
イクセル

声优	立花慎之介
年龄	15 岁
身高	164cm
血型	A 型
所在地	サンライズ食堂

在餐馆打工的热血青年，和萝萝娜是青梅竹马。由于他最大的梦想是成为世界第一的厨师，所以当得知萝萝娜等人准备外出寻找素材时，便主动要求和众人同行，在保护萝萝娜的同时也希望用自己的双眼去发现新鲜的食材，烹调出更美味的料理。

友情任务						
任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
炼金炭	2	–	15	150	3	初始
キャベツ汁	2	70 以上	15	130	3	1 年目 1 月以后
マイスタータルト	2	70 以上	20	265	4	1 年目 7 月以后
ピュアオイル	3	50 以上	20	690	3.5	
情热のコンソメ	2	65 以上	25	345	6.5	2 年目 1 月以后
ハチミツ	3	40 以上	20	375	5	
炼菌酵母	2	40 以上	25	505	5	
涌水の杯	2	40 以上	25	1205	5	2 年目 4 月以后
幸せのバスケット	2	40 以上	25	1540	6.5	
一なる粉	2	70 以上	30	1060	7	3 年目 1 月以后
神々の晩さん	1	40 以上	35	5825	9	オルトガラクセン出现后
ミルクパイ	1	40 以上	20	186	3.5	可以调合该物品后
プレーンパイ	3	40 以上	20	331	3	
ハニーパイ	1	40 以上	20	342	4	
アイスパイ	1	40 以上	20	315	7	

要达成伊克塞尔的结局并不难，只要每次开放新的迷宫后带着他一起探索一次就会发现新的采集素材，之后自然会触发结局判定事件。中途的“料理对决”事件对结局没有任何影响，不过只有取得胜利才会在“サンライズ食堂”中贩卖“イクセルプレート”，这也是“完成道具图鉴”容易被漏掉的地方。

特殊事件		
事件名	发生条件	相关说明
イクセルとの出会い	第一次进入“サンライズ食堂”	–
イクセル加入	上一事件后经过 3 天以上再次进入食堂	可雇佣伊克塞尔成为同伴
诱わない	触发上一事件后经过 180 天以上，且没有触发“武器はフライパン”事件以及没有将其编入队伍的情况下进入“サンライズ食堂”	–
それでも诱わない	3 年目 1 月 1 日以后，在已经触发上一事件的情况下，继续保持没有触发“武器はフライパン”事件以及没有将其编入队伍的状态进入“サンライズ食堂”	–
武器はフライパン	将科蒂莉娅和他编入队伍中前往“近くの森”	–
ロロナの料理の腕に嫉妒	2 年目 4 月 1 日～ 3 年目 12 月 29 日期间，保证其交友值在 80 以上并调合出 1 个品质在 80 ～ 120 之间的料理类物品	–
料理を作ってきた	上一事件后经过 7 天以上返回工房	–
续料理を作ってきた	上一事件后经过 7 天以上，且距离王国任务期限还有 30 天以上的情况下返回工房	–
料理对决、决战间近	上一事件后经过 13 天以上	–
物を卖ってくれない	在料理对决前与伊克塞尔对话	暂时无法在食堂购买道具
料理对决本番	触发“续料理を作ってきた”事件后经过 14 天	比赛中只要调合出品质 80 以上的物品就必然会获得胜利
料理对决すっぽかし	上一事件后经过 15 天以上从迷宫返回工房	交友值减少 50
土かぶり发现！	将他编入队伍前往“近くの森”	可在此采集“土かぶり”
三色ベリー发现！	将他编入队伍前往“オルトガ遗迹”	可在此采集“三色ベリー”
何かのタマゴ发现！①	将他编入队伍前往“アーランド国有矿山”	可在此采集“何かのタマゴ”
何かのタマゴ发现！②	将他编入队伍前往“シュテル高地”	可在此采集“何かのタマゴ”
正体不明のキノコ发现！①	在已经结识帕梅拉的情况下，将他编入队伍前往“カタコンベ”	可在此采集“正体不明のキノコ”
正体不明のキノコ发现！②	将他编入队伍前往“夜の领域”	可在此采集“正体不明のキノコ”
カタ巻き贝发现！	将他编入队伍前往“ネーベル湖畔”	可在此采集“カタ巻き贝”
サワーアップル发现！	将他编入队伍前往“旅人の街道”	可在此采集“サワーアップル”
梦见る王冠发现！	将他编入队伍前往“黑い大树の森”	可在此采集“梦见る王冠”
食堂は大忙し	发现所有迷宫中的特殊素材	结局判定事件
采取先で料理	1 年目 6 月 1 日以后，在其交友值 30 以上的情况下，将其编入队伍前往迷宫	–
デザート作りについて相谈	1 年目 7 月 1 日，在已经调合“プレーンパイ”以及其交友值 15 以上的情况下进入“サンライズ食堂”	–
食堂で量贩开始	2 年目 4 月 1 日以后，在其交友值 25 以上的情况下与其对话	开启食堂的量贩系统
黑い大树の森开放	2 年目 9 月 1 日以后，在已经触发“土かぶり发现！”事件以及其交友值在 30 以上的情况下返回工房	出现新迷宫“黑い大树の森”

斯特尔克
ステルク

声优	小杉十郎太
年龄	25 岁
身高	185cm
血型	A 型
所在地	王宫廊下

隶属于艾兰德王国骑士团的新晋骑士，并在国王给工房下达“最后通牒”后开始监督萝萝娜的工作。表面沉着冷静的他似乎有什么把柄落在了艾斯翠德的手上，所以最开始即便是萝萝娜没有按时完成任务也只好“睁一只眼，闭一只眼”，直到被萝萝娜的真诚与不服输的干劲所感动才决定帮助萝萝娜完成她的心愿。





技能一览

名称	等级	HP	类别	效果	发动条件
エーデルストライク	15	5	固有	单体无属性伤害	–
クロスライト	15	5	固有	对一横列造成无属性伤害	–
骑士道の教え	15	–	固有	支援防御的效果增强	–
内なる炎	20	–	固有	对高于自身等级的敌人造成更大伤害	–
ジャスティスエンド	25	–	必杀	单体无属性伤害	战场风属性 Lv5
ブリッツストライク	–	7	扩展	单体风属性伤害	装备附带特性“奥义の极意 1”
サンダーブリッツ	–	10	扩展	对一竖列造成风属性伤害并附加麻痹状态	战场风属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 2”
マキシマムストラ	–	12	扩展	对一竖列造成无属性伤害	战场风属性 Lv2，装备附带特性“奥义の极意 3”
ファントムライト	–	7	扩展	对一横列造成无属性伤害	战场风属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 4”
インペリアルライト	–	9	扩展	对一横列造成无属性伤害	战场风属性 Lv3，装备附带特性“奥义の极意 5”
チェインストライク	–	–	支援	单体无属性伤害	当萝萝娜发动攻击技能时

友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
黑の香茶	3	–	–	180	3	触发“友情任务”的必要事件
ブレインパイ	3	–	15	331	3	初始
たる	2	60 以上	15	305	3.5	初始
フラム	3	30 以上	15	705	3.5	1 年目 4 月以后
大炮	2	40 以上	20	1005	3.5	
ふくろばくだん	2	50 以上	25	810	3.5	1 年目 7 月以后
バルフラム	1	30 以上	25	360	4	1 年目 10 月以后
卫兵のジャケット	1	50 以上	30	3688	4	
魔剑士の剑	1	50 以上	30	2265	6.5	2 年目 4 月以后
龙鳞の剑	1	50 以上	30	3021	6.5	2 年目 7 月以后
ドラグーンケープ	1	50 以上	30	7375	6.5	3 年目 1 月以后
テラフラム	1	40 以上	30	940	6.5	シュテル高地出现后
风乘りの羽根	1	40 以上	35	600	6.5	失われた民の都出现后





要达成斯特尔克的结局主要以交友值的高低为判断依据，惟一需要注意的是，“噂のモンスター と会う”事件中的强制战斗必须第一次就获得胜利，否则将无法触发后续事件，而合理利用其火属性的弱点，或使用科蒂莉娅的技能和爆弹类道具可起到事半功倍的效果。

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
最初のフレンドクエスト	完成王国依赖 1，在保证人气值 1 以上的情况进入王宫	可接受同伴的“友情任务”
ステルク加入	1 年目 4 月 1 日强制发生	可雇佣斯特尔克成为同伴
强いステルク	将其编入队伍并进行一次战斗	–
师匠にからかわれる	1 年目 5 月 1 日以后，将其编入队伍从迷宫返回工房	–
エスティにからかわれる	上一事件后，保证其交友值在 60 以上且不在队伍中从迷宫返回工房	–
ステルクの弱点	在其交友值 60 以上的情况下，将其编入队伍前往迷宫	–
骑士の仕事サボをってても大丈夫?	上一事件后，于 1 年目 6 月 1 日以后和其前往 5 次以上迷宫	–
悲しそうな颜をしている?	1 年目 10 月 1 日以后，在交友值 30 以上的情况下与其对话	–
气になったので闻いてみた	上一事件后经过 30 天以上与艾斯缇对话	–
街の人からも人气が	2 年目 1 月 1 日～ 12 月 29 日期间，保证帕梅拉开店且斯特尔克的交友值在 50 以上，将其编入队伍前往迷宫	–
とあるモンスターの噂	3 年目 1 月 10 日～ 6 月 29 日期间，保证“シュテル高地”已经出现且斯特尔克的交友值在 60 以上返回工房	–
续とあるモンスターの噂	上一事件后前往“シュテル高地”	斯特尔克不在队伍中，内容会发生变化
噂のモンスターと会う	上一事件后进入“龙の眠る地”区域	与スニー・シュツルム进行强制战斗
噂のモンスターに胜った	获得强制战斗的胜利	斯特尔克不在队伍中，内容会发生变化
名誉の负伤	在斯特尔克参与强制战斗的情况下获得胜利	暂时无法雇佣斯特尔克
入院中のステルク	上一事件后进入“王宫”	–
ステルクさん退院	触发“名誉の负伤”事件后经过 90 天返回工房	结局判定事件且可再次雇佣斯特尔克
痴话げんか?	上一事件后 7 天之内将其编入队伍前往迷宫	–
王国祭の前に	在前两年年末的王国祭之前进入“广场”	–
ハトについて色々质问	在王国依赖 2 完成的 30 天前返回工房	–
ハトを連れてきた	上一事件发生后，在王国依赖 3 完成的 30 天前返回工房	–
エスティとの关系について	1 年目 7 月 1 日～ 12 月 29 日期间与艾斯缇对话	–
オルトガラクセン开放	3 年目 3 月 1 日～ 12 月 29 日期间，保证萝萝娜的冒险者等级在 25 以上且斯特尔克没有住院的情况下返回工房	出现新迷宫“オルトガラクセン”



莉欧尼娜
リオネラ



声优	真堂圭
年龄	16 岁
身高	153cm
血型	A 型
所在地	工场通り

因为身上拥有特异能力而被故乡的人当作“不详的象征”，无奈之下只好带着自己的玩偶背井离乡开始“旅行艺人”生活的少女。由于害怕和其他人接触，所以说话总是吞吞吐吐，并借此来隐藏自己的过去，而由于其某天艾兰德王国中表演时无意中丢失了钱包，才结识了拾金不昧的萝萝娜。

技能一览

名称	等级	HP	类别	效果	发动条件
アラーニャヒール	8	12	固有	单体 HP 小回复	–
ホロホロマジック	8	6	固有	单体水属性伤害	–
冴える六感	10	–	固有	提升（5+ 技能等级）% 的回避率	–
大自然の力	20	–	固有	提升属性攻击的伤害	–
サイオニックドール	25	–	必杀	全体无属性伤害	战场水属性 Lv5
アラーニャキュア	–	15	扩展	单体 HP 中恢复并解除异常状态	装备附带特性“奥义の极意 1”
アラーニャリカバー	–	20	扩展	单体 HP 大回复并复活	战场水属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 2”
リフュールダンス	–	25	扩展	全体 HP 中回复	战场水属性 Lv3，装备附带特性“奥义の极意 3”
ホロホロフリーズ	–	9	扩展	单体水属性伤害	战场水属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 4”
ホロホロブリザード	–	12	扩展	5×5 范围内水属性伤害	战场水属性 Lv2，装备附带特性“奥义の极意 5”
紧急复活	–	–	支援	复活萝萝娜	萝萝娜死亡时





友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
クロース（ネイロンフェザー）	1	–	20	428	3.6	初始
银の腕轮	1	20 以上	25	1512	4.8	2 年目 1 月以后
シルキィチェイン	1	20 以上	30	4917	7.8	2 年目 7 月以后
银丝の服	1	20 以上	30	7375	7.8	3 年目 1 月以后
クロース（シルケス）	1	–	20	514	4.8	アーランド国有矿山出现后
クロース（モフコット）	1	–	20	684	4.8	旅人の街道出现后
クロース（ポリーウール）	1	–	20	1026	7.8	
クロース（タンビーシュ）	1	–	30	1366	7.8	ネーベル湖畔出现后
ルーンの腕轮	1	–	30	1639	7.8	
ウサギのシッポ	1	20 以上	25	955	7.8	シュテル高地出现后
クロース（スケイルクロス）	1	–	30	2050	7.8	夜の领域出现后
クロース（ヴェルベティス）	1	–	40	16732	9.6	オルトガラクセン出现后
シーフードパイ	2	20 以上	20	777	7.8	可以调合该物品后





要达成莉欧尼娜的结局首先一定要保证她的交友值不能低于 10，否则触发“违う街に行く”的事件后她也将永远从王国中消失。“二人でピンチに”事件由于有发生概率的设定，如果想节约时间，在满足条件后最好先保存记录再反复在迷宫中移动来触发事件。

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
リオネラとの出会い	1 年目 9 月 7 日以后离开工房	–
财布を返してお友达に	上一事件后经过 1 天以上离开工房	–
もう一回会って仲良く	上一事件后经过 7 天以上离开工房	–
人形剧を见に行く	上一事件后经过 21 天以上进入“广场”	–
りおちゃんとくーちゃん	上一事件后经过 30 天以上且保证交友值在 30 以上于 2 年目 1 月 1 日～ 3 月 29 日期间进入“广场”	
材料探りのついでに仲间に	上一事件后经过 7 天以上进入“大通り”	可雇佣莉欧尼娜成为同伴，并出现新迷宫“旅人の街道”
违う街に行く	上一事件后经过 30 天以上且以交友值 10 以下的状态返回工房	莉欧尼娜将从王国中消失
ロロナは炼金术士	在交友值 25 以上的情况下，前往“近くの森”采取“森キャベツ”	–
游ぶ约束をする	2 年目 3 月 1 日以后，在交友值 30 以上的情况下，将其编入队伍前往迷宫	–
アトリエに招かれた	上一事件后返回工房	–
もつと仲良くなった二人	上一事件后经过 60 天以上，在交友值 50 以上的情况下返回工房	–
二人でピンチに	上一事件后，在已经结识帕梅拉且交友值在 60 以上的情况下，于 2 年目 10 月 1 日以后前往“旅人の街道”	在切换区域时有 1/3 的几率发生并强制经过 3 天
リオネラの告白	上一事件后经过 5 天以上返回工房	–
何かを企む人形	上一事件后经过 30 天以上，于 3 年目 5 月 1 日以后进入“广场”	–
人形が动かなくなつた	上一事件后经过 7 天以上返回工房	获得参考书“师匠の走り书き”且暂时不能雇佣她
言われた通り作ってみた	上一事件后调合出“不思议な药”	–
たねあかし	上一事件后与其对话	结局判定事件且可以再次雇佣她
师匠に闻いてみた	上一事件后经过 1 天以上返回工房	–

唐特里斯
タントリス





技能一览					
名称	等级	HP	类别	效果	发动条件
バトルソング	18	7	固有	提升全体攻击力	—
ゴージャスラッシュ	18	5	固有	单体土属性伤害	—
幸运の星	—	—	固有	获得战利品的几率上升	—
男のやる气	20	—	固有	队伍中萝萝娜以外的女性角色能力上升	—
梦武踏	25	—	必杀	单体无属性伤害	战场土属性 Lv5
愈しのララバイ	—	15	扩展	全体 HP 小回复加缓慢回复效果	装备附带特性“奥义の极意 1”
守り手の歌	—	10	扩展	全体防御力和速度上升	战场土属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 2”
英雄の赞歌	—	12	扩展	全体技能消费的 HP 减少	战场土属性 Lv2，装备附带特性“奥义の极意 3”
ビクトリーラッシュ	—	7	扩展	单体土属性伤害并附加攻击力下降状态	战场土属性 Lv1，装备附带特性“奥义の极意 4”
プワゾンラッシュ	—	10	扩展	单体土属性伤害并附加中毒状态	战场土属性 Lv3，装备附带特性“奥义の极意 5”
デュエットヒール	—	—	支援	全体 HP 小回复并提升防御力	萝萝娜的 HP 回复时

友情任务						
任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
キャベツ汁	2	60 以上	15	130	4.5	初始
ブランクシチュー	2	60 以上	15	230	4.5	初始
バルフラム	1	30 以上	25	360	6	1 年目 10 月以后
涌水の杯	1	30 以上	25	602	7.5	2 年目 4 月以后
メテオール	1	30 以上	30	1700	10.5	
男の铁拳	1	30 以上	20	2265	6	
香り立つ野生	1	30 以上	15	242	9.75	
地球仪	1	30 以上	25	685	12	3 年目 1 月以后
ドラグーンコート	1	30 以上	30	7375	9.75	
胜负师のお守り	1	30 以上	25	4836	10.5	
ヒーリングベル	1	30 以上	25	657	9.75	ネーベル湖畔出现后
シェルベルホルン	1	30 以上	25	327	9.75	失われた民の都出现后
祝福のコイン	1	30 以上	25	1690	7.5	帕梅拉开店后
ブレーンパイ	2	—	15	220	4.5	可以调合该道具后



声优	近藤孝行
年龄	19 岁
身高	174cm
血型	B 型
所在地	广场

风流倜傥的吟游诗人，真实的身分是一直想取缔工房的大臣的儿子。最开始受父亲的委托接近萝萝娜，不过却在之后的一系列事件中慢慢了解到眼前这位少女的可爱之处，并最终下定决心放弃父亲的计划，为了帮助萝萝娜获得国王的信任而不断努力。





要达成唐特里斯的结局需要触发几个限定时期内的事件，所以为了确保不出现差错，建议可以雇佣他之后最好先备份存档，然后再将其编入队伍来满足触发任务的条件。其中“大臣に经过报告”是一系列事件的起始点，如果错过很有可能将无法再触发后续事件，所以在推进到限定时间段时一定要优先触发该事件。

特殊事件		
事件名	发生条件	相关说明
タントリスとの出会い	2 年目 1 月 1 日以后，前往除“カタコンベ”和“シュテル高地”以外的其他迷宫	—
タントリスと大臣	上一事件后返回工房	—
タントリスと再会	上一事件后经过 3 天以上返回工房	可雇佣唐特里斯成为同伴
师匠にはお见通し	上一事件后经过 10 天以上返回工房	—
呆れるタントリス	在触发上一事件以及“大臣の妨害”等系列事件后，于 2 年目 1 月 15 日～3 月 29 日期间返回工房	—
タントリスの家族について	2 年目 4 月 1 日以后，在交友值 30 以上的情况下将其编入队伍前往迷宫	—
タントリスV.S. リオネラ	2 年目 6 月 29 日之前，将他和莉欧尼娜编入队伍前往迷宫	—
タントリスV.S. ステルク	2 年目 6 月 29 日之前，将他和斯特尔克编入队伍前往迷宫	—
タントリスV.S. アストリッド	2 年目 7 月 2 日以后，和他前往迷宫并返回工房	—
ロロナの两亲と会う	2 年目 7 月 1 日～9 月 29 日期间，在交友值 30 以上的情况下将其编入队伍前往迷宫	—
もう一度演奏を听きたい	2 年目 6 月 1 日以后，在其和莉欧尼娜的交友值都在 40 以上的情况下进入“广场”	—
大臣に经过报告	2 年目 4 月 1 日～9 月 29 日期间，王国依赖 7 开始 60 天之内和其前往迷宫	—
药の效果を闻いてみる	上一事件后返回工房	—
例の药を大臣に使ったらしい	上一事件后王国依赖的评价在 2 ★或以下	王国依赖评价 3 ★将不会触发事件
くだ巻をいている大臣	上一事件后，在交友值 60 以上的情况下于 3 年目 1 月 1 日后离开工房	—
タントリスが后日お礼に	上一事件后经过 7 天以上返回工房	—
タントリスV.S. メリオダス	上一事件后，在交友值 80 以上的情况下于 3 年目 4 月 1 日以后将其编入队伍中离开工房	王国的人气值 80 以上，对话内容会发生变化
もうすぐ别おれ	上一事件后，在交友值 80 以上的情况下与其对话	获得参考书“乐器の作り方”且暂时不能雇佣他
デュエット	上一事件后，调合出“手作りの乐器”交给他	结局判定事件且可以再次雇佣他

其他人物

哈格尔 ハゲル

声优	立木文彦
年龄	39 岁
身高	190cm
血型	A 型
所在地	男の武具屋

武器店的大叔，虽然拥有高超的锻造技艺，但却一直受秃顶的困扰，梦寐以求获得一顶不会脱落的假发。完成其对应的特殊事件可以收集到新的参考书。



友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
研磨剂	2	–	15	340	4.5	1 年目 1 月以后
7つの星の杖	1	45 以上	25	37003	12	3 年目 1 月以后
永远の剑	1	45 以上	25	37003	12	
キングスピナー	1	45 以上	25	37003	12	
CSP	1	45 以上	25	37003	12	
インゴット（ツインク）	1	–	20	264	6	アーランド国有矿山出现后
インゴット（ドライメタル）	1	–	25	316	6	
インゴット（シュテルメタル）	1	–	25	420	9.75	カタコンベ出现后
インゴット（シルヴァタイト）	1	–	25	630	9.75	シュテル高地出现后
インゴット（ゴルトアイゼン）	1	–	25	840	9.75	ネーベル湖畔出现后
インゴット（プラティーン）	1	–	25	1260	9.75	失われた民の都出现后
インゴット（ハルモリウム）	1	–	25	10280	12	オルトガラクセン出现后

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
ハゲル初登场	第一次进入“男の武具屋”	–
やっぱり气にしてる?	交友值 30 以上进入“广场”	–
かつらを作って!	上一事件后经过 90 天以上，在交友值 80 以上的情况下返回工房	–
师匠からのプレゼント	上一事件后经过 30 天以上返回工房	获得参考书“カツラな世界”和“ヘルメット”
ステキなカツラ	调合出“ステキなカツラ”	–
カツラ装着!	上一事件后进入“男の武具屋”	暂时无法使用武器店
バゲル复活	上一事件后经过 7 天以上返回工房	获得 3000G 并重新开放武器店
锻えよハゲル	上一事件后经过 30 天以上进入“男の武具屋”	–
サイフォンロッド	合成出“サイフォンロッド”	–
カラーブレット	合成出“カラーブレット”	–
焦げつき防止パン	合成出“焦げつき防止パン”	–
职人の服	合成出“职人の服”	–
ベルベットドレス	合成出“ベルベットドレス”	–
流れ者のマント	合成出“流れ者のマント”	–
蔷薇の乙女	合成出“蔷薇の乙女”	–
钢铁の淑女	合成出“钢铁の淑女”	–
男前のコート	合成出“男前のコート”	–
暗夜のクローク	合成出“暗夜のクローク”	–
武具屋で量贩开始	2 年目 4 月 1 日以后，在其交友值 25 以上的情况下与其对话	开启武器店的量贩系统

缇法娜 ティファナ

声优	大垣理香
年龄	23 岁
身高	159cm
血型	O 型
所在地	ロウとティファの杂货店

杂货店的老板娘，一直过着守寡的苦闷生活。平时她待人亲切，不过一旦喝酒就会表现出异于平常的一面，完成她的特殊事件可收集新的 CG 图。





友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
アイヒエロア	3	–	20	86	4.5	初始
研磨剂	2	45 以上	15	340	4.5	1 年目 1 月以后
普通のフライパン	1	50 以上	20	756	4.5	1 年目 4 月以后
荣养剂	2	50 以上	25	345	6	1 年目 7 月以后
无色ゼラチン	1	50 以上	25	385	7.5	2 年目 1 月以后
ハチミツ	3	50 以上	25	375	7.5	
香り立つ野生	1	40 以上	25	242	9.75	2 年目 4 月以后
熟练のフライパン	1	40 以上	25	3021	9.75	2 年目 7 月以后
蔷薇の乙女	1	50 以上	25	4917	9.75	
地球仪	1	30 以上	25	685	12	3 年目 1 月以后
煌びやかな薄衣	1	50 以上	25	7375	9.75	
神秘のアンク	1	40 以上	30	437	10.6	ネーベル湖畔出现后

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
ティファナ初登场	第一次进入“ロウとティファの杂货店”	–
ティファナさんは未亡人	上一事件经过 1 天以上进入杂货店	–
お父さんも……	上一事件经过 30 天以上进入杂货店	–
やっぱりお父さんも……	上一事件经过 30 天以上进入杂货店	–
病气がちなティファナさん	在可以调合“ネクタル”的情况下，触发上一事件 30 天以上进入杂货店	50% 的几率发生且 1 天之内无法使用杂货店
药をあげる?	上一事件发生的 30 天内带着“ネクタル”与其对话	–
醉っ扫いティファナさん	1 年目 8 月 1 日以后，其交友值 40 以上进入“サンライズ食堂”	强制经过 1 天
危ないティファナさん	上一事件经过 60 天以上，保证其交友值 60 以上进入食堂	强制经过 1 天
そして翌日……	上一事件的第二天进入杂货店	–
杂货屋で量贩开始	2 年目 4 月 1 日以后，在其交友值 25 以上的情况下与其对话	开启杂货店的量贩系统





声优	谷井あすか
年龄	17 岁
身高	148cm
血型	O 型
所在地	パメラ屋さん

系列标志性的美女幽灵，触发她的特殊事件可以增加新的商店，并且可以通过“量贩系统”流通在战斗中可使用的实用道具。

友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
ペンデローク	1	–	15	220	4.5	初始
魔女の秘药	2	60 以上	20	280	6	1 年目 7 月以后
バルフラム	1	20 以上	25	360	6	1 年目 10 月以后
贵妇人のドレス	1	60 以上	30	3688	6	
ブリッツシンボル	2	40 以上	25	505	9.75	2 年目 4 月以后
天使の杖	1	50 以上	30	2265	9.75	
蔷薇の乙女	1	60 以上	30–	4917	9.75	2 年目 7 月以后
暗黑水	2	60 以上	35	1860	12	3 年目 1 月以后
ネクタル	2	50 以上	30	1175	9.75	カタコンベ出现后
吸魂ひょうたん	1	60 以上	30	1787	10.5	オルトガラクセン出现后
エリキシル剂	2	50 以上	30	2120	13.5	ネーベル湖畔出现后

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
カタコンベ开放	2 年目 1 月 2 日以后返回工房	出现新迷宫“カタコンベ”
クマのぬいぐるみ	进入“カタコンベ”的“追忆の间”区域	–
パメラ登场	上一事件后返回工房	–
とり凭きやすい物	上一事件后经过 3 天以上且已经可以使用和睦	–
退屈なパメラさん	上一事件后经过 30 天以上返回工房	–
お化け屋敷	帕梅拉开店前科蒂莉娅的交友值 50 以上且已经触发“クーデリアV.S.ホム”事件 7 天以上返回工房	–
パメラ屋さん开店	上一事件后经过 30 天以上返回工房	–
お客さんがこない	上一事件后经过 14 天以上进入“パメラ屋さん”	–
コオルくんに相谈	上一事件发生后使用过一次コオル的商店	–
大繁盛	上一事件后经过 7 天以上进入“パメラ屋さん”	–
街の人は怖がらない	上一事件后经过 30 天以上进入“パメラ屋さん”	–
パメラ屋で量贩开始	2 年目 4 月 1 日以后，在其交友值 25 以上的情况下与其对话	开启パメラ屋的量贩系统



所在地	工场通り

为了替父亲治病而到处收集珍品贩卖的年轻商人。完成他的特殊事件可以增加萝萝娜道具栏的上限，对于想提升素材收集效率的玩家来说至关重要。

友情任务

任务道具	数量要求（个）	品质要求	期限（天）	报酬（G）	交友值	出现条件
コバルトベリー	4	–	15	144	4.5	初始
たる	2	70 以上	15	305	5.25	1 年目 1 月以后
レヘルン	2	50 以上	20	900	6	1 年目 10 月以后
仕入み杖	1	50 以上	25	1512	6	
エアドロップ	1	50 以上	25	330	9.75	2 年目 7 月以后
秘密バッグ	1	50 以上	25	2212	12	
恵みのクリスタル	1	50 以上	25	1020	10.5	
龙鳞の剑	1	50 以上	25	3021	9.75	
太阳のクローク	1	50 以上	25	7375	9.75	3 年目 1 月以后
炼金キャンディ	2	50 以上	25	1375	7.5	パメラ开店后
祝福のコイン	1	50 以上	25	1690	7.5	

特殊事件

事件名	发生条件	相关说明
コオル初登场	1 年目 10 月 15 日以后留在工房内	每月 15 日可使用コオル的商店
说教される	一次性在商店中消费 1000G 以上	–
コオルに采取地を闻く	2 年目 5 月 1 日以后，累计使用过 2 次以上コオル的商店	出现新迷宫“シュテル高地”
街中で见かけた	2 年目 1 月 1 日以后，累计使用过 3 次以上コオル的商店并进入“广场”	在“工厂通り”可以与其对话接受任务
コオルの父が病气?	交友值 80 以上返回工房	持有“ネクタル”的情况下可获得 1000G
コオルは苦劳人?	上一事件后再使用 1 次コオル的商店	–
コオルからのプレゼント	2 年目 7 月 1 日以后，保证其交友值 10 以上且从迷宫返回工房时道具栏中的空格少于 10 个	道具栏的上限提升到 100

コオル的商店

1 年目 10 月 15 日以后，每个月的 15 日只要萝萝娜留在工房就会触发其前来拜访的事件。他每次贩卖的物品在每个月月初就已经决定下来，如果想从他那里直接购买高品质素材，平时就不要忘记多完成“支线任务”积累金钱。

情况①

名称	在库数	品质	贩卖条件
水	5	80–	初始
ハチミツ	10	40	
アイヒェ	10	60	
盐	5	60	
小麦粉	5	80	
毒かぶり	5	60	
树冰石	5	40	アーランド国有矿山出现后
谜の宝石の原石	2	60	
震える结晶	5	60	旅人の街道出现后
ミルクの树液	10	60	
湖底の溜まり	10	50	失われた民の都出现后
阳晶石	10	40	2 年目 4 月以后

情况②

名称	在库数	品质	贩卖条件
ぷにぷに玉	10	40	初始
兽のしかばね	10	50	
兽の毛皮	5	40	
マンドラゴラの根	5	60	
ハチミツ	10	40	
阳晶石	10	50	2 年目 4 月以后
岛琥珀（注）	1	60	3 年目 1 月以后
龙のつの（注）	1	30	获得该素材后
龙のウロコ（注）	1	30	
何かのタマゴ	10	60	
アードラの尾羽	5	60	旅人の街道出现后
魔兽の革	5	50	
ペンデローク	5	40	カタコンベ出现后

注：只有 10% 的几率贩卖。

情况③

名称	在库数	品质	贩卖条件
クロース（ネイロンフェザー）	2	40	初始
ハチミツ	10	40	
フラム	3	40	
大炮	3	40	
ヒーリングサルヴ	3	60	
キャベツ汁	5	60	

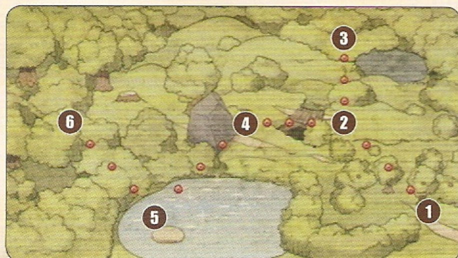
名称	在库数	品质	贩卖条件
魔女の秘药	3	40	初始
阳晶石	10	50	2 年目 4 月以后
インゴット（ツィンク）	2	40	アーランド国有矿山出现后
インゴット（ドライメタル）	2	40	
クロース（シルケス）	2	40	
クロース（モフコット）	2	40	旅人の街道出现后
クロース（ポリーウール）	2	40	
インゴット（シュテルメタル）	2	40	カタコンベ出现后
インゴット（シルヴァタイト）	2	40	ネーベル湖畔出现后
インゴット（ゴルトアイゼン）	2	40	シュテル高地出现后
クロース（タンビーシュ）	2	40	
インゴット（プラティーン）	2	40	失われた民の都出现后
クロース（スケイルクロス）	2	40	夜の领域出现后

迷宫资料篇

作为游戏顺利进行的最基本条件，如何更有效率地收集“素材”想必是很多玩家都急于了解的事情。以下将依次公开游戏中 11 个迷宫的详细资料，其中“ホム”一栏表示要采集该道具和睦所需要的等级，而所有“BOSS”在萝萝娜的冒险者等级 Lv25 以上才会出现在迷宫的对应区域。

近くの森

■到达时间：1 天
■出现条件：剧情自动出现



①うにの采集地（左→②）
②ぷにぷに林（上→③、左→④）
③キャベツの森
④ウォルフの住处（上→⑤）
⑤森の湖（上→⑥）
⑥空の见える丘

素材采集

名称	采集区域	ホム
マジックグラス	①②③④⑤⑥	1
アイヒエロア	①②③④⑤⑥	1
土かぶり	①②③④⑤⑥	–
アイヒェ	①②③④⑤⑥	1
甘露の枝	①②③④⑤⑥	1
ハチの巢	①②③④⑤⑥	1
石ころ	①②③④⑤⑥	1
うに	①②③④⑤⑥	–
森キャベツ	①②③④⑤⑥	1

特殊事件

状况	几率（%）	结果
获得道具	15	石ころ／兽の毛皮／甘露の枝
	15	ヒーリングサルヴ
	40	うに
	15	石ころ
	15	全体减少 10 点 HP
水	70	全体 HP 全回复
	30	全体减少 50 点 HP

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
青ぷに	布丁	1	16	ぷにぷに玉
マンドラゴラ	植物	2	43	マンドラゴラの根
绿ぷに	布丁	3	38	ぷにぷに玉
ウォルフ	狼	4	50	兽のしかばね／兽の毛皮
ヴァルチャー(注)	鸟	11	188	アードラの尾羽

注：只在“王国依赖 6”中出现在②④⑤⑥区域。

②ぷにぷに林

讨伐怪：ぷにぷに王			
种族：布丁			
等级	15	HP	694

掉落物品：ぷにぷに玉

敌人的攻击对于初期的我方来说还是很有威胁，建议等级 Lv12 以上再挑战会简单许多。战斗中只需要注意其使用全体攻击后尽快补充体力即可。

④ウォルフの住处

讨伐怪：ヤクトウォルフ			
种族：狼			
等级	22	HP	931

掉落物品 兽のしかばね／兽の毛皮

敌人主要以单体风属性攻击为主，所以雇佣斯特尔克或吉翁可以有效地提升技能攻击力，从而达到快速获胜的目的。

⑤森の湖

地图的左下角调查水面可使用“レヘンル”冻结水面到达对岸，或使用“エアドロップ”潜入水中；通往⑥区域的岩石需要使用效果值 30 以上的爆弹类物品才能破坏。

⑥空の见える丘

BOSS：クアドラぷに			
种族：布丁			
等级	35	HP	3012

掉落物品：ぷにぷに玉／粘铁／ほたる火草

敌人最开始有 4 个，随着 HP 不断减少会进行分裂，所以如果我方的防御力不够高，很容易就会在一轮攻击中败下阵来。建议挑战时带上伊克塞尔，这样敌人的数量增多后就能很快使战场的土属性上升，从而发动他的必杀技来替萝萝娜承受攻击。最后为了将敌人一网打尽，先分别削减它们的体力，然后再使用全体必杀技猛攻。

オルトガ遗迹

■到达时间：1 天
■出现条件：1 年目 1 月 25 日以后，在萝萝娜冒险者等级 Lv4，炼金等级 Lv5 的情况下进入“广场”，或直接等到 1 年目 4 月 3 日以后进入“广场”



①遗迹周边の森（上→②、右→③）
②フェスト采取地
③遗迹外壁（下→④）
④绿ぷにの住处
⑤アードラの巢（上→⑥）
⑥展望台

素材采集

名称	采集区域	ホム
マジックグラス	①②③④⑤⑥	1
ハチの巢	①②③④⑤⑥	1
石ころ	①②③④⑤⑥	1
三色ベリー	①②③④⑤⑥	–
コバルトベリー	①②③④⑤⑥	5
フェスト	①②③④⑤⑥	5
フロジストン	①②③④⑤⑥	5
ぷにぷに玉	①②③④⑤⑥	1
兽の毛皮	①②③④⑤⑥	5
兽のしかばね	①②③④⑤⑥	1
アードラの尾羽	①②③④⑤⑥	5

特殊事件

状况	几率（%）	结果
获得道具	15	フェスト／フロジストン／アードラの尾羽
	15	ヒーリングサルヴ
	40	うに
	15	石ころ
	15	全体减少 10 点 HP

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
青ぷに	布丁	1	16	ぷにぷに玉
绿ぷに	布丁	3	38	ぷにぷに玉
ウォルフ	狼	4	50	兽のしかばね／兽の毛皮
アードラ	鸟	5	73	アードラの尾羽

③遗迹外壁

讨伐怪：スケアファントム			
种族：幽灵			
等级	35	HP	1875

掉落物品：ペンデローク

通过“吸收等级”来拉开实力差距的无耻敌人，由于其使用的水属性攻击居多，所以让莉欧尼娜出战可以使用必杀技轻松获胜。

⑤アードラの巢

讨伐怪：ドンクルもどき			
种族：植物			
等级	25	HP	1848

掉落物品：マンドラゴラの根

战斗中只要有同伴能够及时解除异常状态就可以有条不紊地进攻，其惟一的全体攻击威力有限，并不会对我方造成回复压力。

⑥展望台

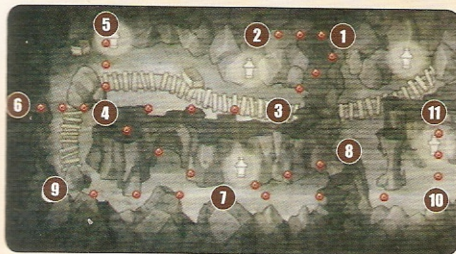
BOSS：ファング			
种族：狼			
等级	35	HP	4054

掉落物品：兽の毛皮／树冰石／フェスト

敌人不但攻击力，还会两次行动，所以必要时一定要使用“支援防御”来抵挡萝萝娜受到的伤害。将其 HP 削减到一定程度后，其有一定几率发动完全回避下一次攻击的“超回避”特技，此时转而使用攻击道具可以起到出其不意的效果。

アーランド国有矿山

■到达时间：3 天
■出现条件：1 年目 4 月 1 日以后进入"男の武具屋"



①矿山入り口迹（上→②、下→③）
②矿石采取地
③恶魔の通り道（左→④）
④灵の集いし道（上 1→⑤、上 2→⑥、右→⑦）
⑤树冰石采取地
⑥休憩所迹
⑦ドナーンの住处（右→⑧、左→⑨、下→⑩）
⑧グラビ石采取地
⑨落石地带
⑩负の空洞（右→⑪）
⑪矿山最深部

素材采集

名称	采集区域	ホム
石ころ	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	1
フロジストン	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	1
粘铁	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	1
燃える土	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	10
ほたる火草	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	10
スティム钢石	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	10
树冰石	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	1
グラビ石	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	1
锁グモの巣	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	10
毒かぶり	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	10
何かのタマゴ	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	–
谜の宝石の原石	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	10

特殊事件

状况	几率（%）	结果
获得道具	15	フェスト／フロジストン／アードラの尾羽
	15	ヒーリングサルヴ
	40	うに
	15	石ころ
	15	全体减少 20 点 HP

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
青ぷに	布丁	1	16	ぷにぷに玉
绿ぷに	布丁	3	38	ぷにぷに玉
ドナーン	蜥蜴	7	119	兽のしかばね／兽の毛皮
ゴースト	幽灵	9	101	ペンデローク
アポステル	使徒	10	134	マンドラゴラの根／ペンデローク／ぷにぷに玉

③恶魔の通り道

讨伐怪：ラウムリザード
种族：蜥蜴

等级	32	HP	2372

掉落物品：兽のしかばね／魔兽の革

由于敌人拥有"HP 再生"的特性，所以要想快速结束战斗就要利用其土属性攻击作为突破点，派出伊克塞尔或唐特里斯尽情地使用必杀技吧。

④灵の集いし道

通往⑦区域的岩石需要使用效果值 40 以上的爆弹类物品破坏。

⑦ドナーンの住处

讨伐怪：ビッグボス
种族：盗贼

等级	20	HP	1071

掉落物品：装备 Lv1／装备 Lv2／装备 Lv3

其单体攻击附带的防御力下降效果比较烦人，建议调合出高攻击力的"兽の雕り物"来快速削减他的体力会相当节约时间。

⑧グラビ石采取地

拦路的岩石需要使用效果值 30 以上的爆弹类物品破坏，切换场景后岩石会再生。

⑨落石地带

场景中无须破坏所有的岩石，只要保证道具的效果值在 60 以上就能打开通路，切换场景后岩石同样会再生。

BOSS：スカーレッド
种族：使徒

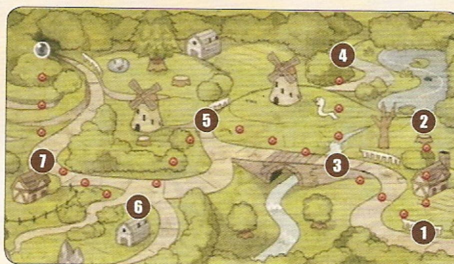
等级	35	HP	6226

掉落物品：暗の纳／忘れられた兽の骨／夜の贵妇人

敌人的攻击力虽然不算高，但由于其特技会附加"诅咒"状态并降低我方能力，所以队伍中一定要有能够恢复异常状态的同伴，否则在不能回复 HP 的情况下几乎没有任何胜算。攻击时建议选择土和风属性的攻击，这样才能快速削减其体力。

旅人の街道

■到达时间：4 天
■出现条件：1 年目 9 月 7 日以后触发莉欧尼娜"材料探りのついでに仲间に"的特殊事件



①耳ぷに小怪（上→②、左→③）
②给水所
③ヴァルチャーの巣（右→④、左→⑤）
④云の小川
⑤グリフォンの住处（上→⑥）
⑥盗贼出没地域（左→⑦）
⑦日阴道（下→⑧）
⑧果树园

素材采集

名称	采集区域	ホム
マジックグラス	①②③④⑤⑥⑦⑧	1
アイヒェ	①②③④⑤⑥⑦⑧	1
石ころ	①②③④⑤⑥⑦⑧	1
うに	①②③④⑤⑥⑦⑧	–
フェスト	①②③④⑤⑥⑦⑧	1
云棉花	①②③④⑤⑥⑦⑧	20
何かのタマゴ	①②③④⑤⑥⑦⑧	20
震える结晶	①②③④⑤⑥⑦⑧	20
ミルクの树液	①②③④⑤⑥⑦⑧	20
サワーアップル	①②③④⑤⑥⑦⑧	–
水	①②③④⑤⑥⑦⑧	1

特殊事件

状况	几率（%）	结果
获得道具	15	云棉花／震える结晶／ミルクの树液
	15	ヒーリングサルヴ
	40	レヘルン／バルフラム／うに
	15	石ころ
	15	全体减少 20 点 HP

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
绿ぷに	布丁	3	38	ぷにぷに玉
アードラ	鸟	5	73	アードラの尾羽
したっぱ	盗贼	9	122	装备 Lv1
盗贼	盗贼	11	155	装备 Lv2
ヴァルチャー	鸟	11	188	アードラの尾羽
耳ぷに	布丁	13	170	ぷにぷに玉／アードラの尾羽
グリフォン	狮鹫	19	545	兽のしかばね／魔兽の革

②给水所

拦路的岩石需要使用效果值 40 以上的爆弹类物品破坏。

③ヴァルチャーの巣

讨伐怪：ロック鸟
种族：鸟

等级	28	HP	1605

掉落物品：アードラの尾羽

由于敌人的土属性攻击居多，所以同样采用"必杀技战术"来应对会比较轻松。期间只需要注意及时恢复异常状态和保持同伴的 HP 即可。

⑧果树园

BOSS：亲分
种族：盗贼

等级	35	HP	6516

掉落物品：装备 Lv9／装备 Lv10／スティム钢石／锁グモの巣

战斗中旁边的杂兵是我方的最大威胁，如果不想陷入苦战的话，一开始就尽快使用范围攻击将他们全部清除掉。之后 BOSS 会有一定几率使用特技召唤同伴，同时也会增加战场的火属性，最后一鼓作气使用萝萝娜的全体必杀技并不难获胜。

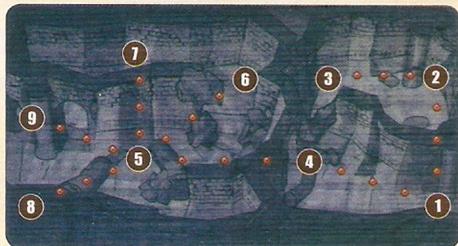


INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

カタコンベ

■到达时间：4 天

■出现条件：2 年目 1 月 2 日以后留在工房



①カタコンベ入り口（下→②、上→④）
②幽灵集会所（上→③）
③追忆の间
④カタコンベ联络路（左→⑤）
⑤大广间（上 1→⑥、上 2→⑦、下→⑧、左→⑨）
⑥兽墓地
⑦无缘冢
⑧盗贼の隐れ家
⑨王家の墓

素材采集

名称	采集区域	ホム
石ころ	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
燃える土	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
ほたる火草	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
锁グモの巢	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
正体不明のキノコ	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	–
忘れられた兽の骨	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	15
何かのぬけがら	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	15
盐	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	15

特殊事件

状况	几率（%）	结果
获得道具	15	何かのぬけがら／忘れられた兽の骨／盐
	15	ヒーリングサルヴ
	40	レヘルン／バルフラム／うに
	15	石ころ
	15	全体减少 30 点 HP

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
したっぱ	盗贼	9	122	装备 Lv1
ゴースト	幽灵	9	101	ペンデローク
盗贼	盗贼	11	155	装备 Lv2
フィアー	幽灵	13	157	ペンデローク

④カタコンベ联络路

拦路的岩石需要使用效果值 30 以上的爆弹类物品破坏。

⑤大广间

拦路的岩石需要使用效果值 40 以上的爆弹类物品破坏。

讨伐怪：黑の恶魔			
种族：使徒			
等级	30	HP	1649

掉落物品：マンドラゴラの根／アードラの尾羽／ペンデローク／兽のしかばね

敌人虽然可以连续行动两次，不过由于其技能都是针对单体的，所以只要准备充足的回复道具，要解决它只是时间的问题。

⑨王家の墓

BOSS：千の魂の幽灵			
种族：幽灵			
等级	35	HP	5358

掉落物品：ペンデローク／刚铁矿／虹珊瑚

战斗一开始我方会强制降低 5 级，而敌人则会提高 15 级，所以要弥补巨大的等级差就必须拥有强力装备，否则无论是攻击和防御都会显得相当吃力。敌人主要以水属性攻击并附加各种异常状态为主，派出莉欧尼娜不但可以有效抑制我方受到的伤害，适时地发动必杀技也是速战速决的关键。

ネ－ベル湖畔

■到达时间：5 天

■出现条件：2 年目 7 月 8 日以后留在工房

①岛鱼の集落（上→②）
②イグアノスの住处（右→③、左→④）
③ネ－ベル湖（下潜→⑥）
④タマゴ采取地（右→⑤）
⑤离れ岛
⑥湖底（上→⑦）
⑦旧都街道

素材采集

名称	采集区域	ホム
アイヒェ	–	1
石ころ	①②③④⑤⑥⑦	1
フェスト	①②③④⑤⑥⑦	–
何かのタマゴ	①②③④⑤⑥⑦	–
忘れられた兽の骨	①②③④⑤⑥⑦	–
何かのぬけがら	–	20
辉く砂	①②③④⑤⑥⑦	20
カタ卷き贝	①②③④⑤⑥⑦	–
虹珊瑚	①②③④⑤⑥⑦	20
泡立つ水	①②③④⑤⑥⑦	20
マーメイドの泪	①②③④⑤⑥⑦	–
云海の隐れ场	–	20
ぷにぷに玉	①②③④⑤⑥⑦	1
アードラの尾羽	①②③④⑤⑥⑦	1
水	①②③④⑤⑥⑦	1

特殊事件

状况	几率（%）	结果
获得道具	15	辉く砂／虹珊瑚／岛琥珀
	15	ネクタル／ヒーリングサルヴ／炼金キャンディ
	40	フラム／ブリッツシンボル
	15	石ころ
	15	全体减少 30 点 HP

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
青ぷに	布丁	1	16	ぷにぷに玉
绿ぷに	布丁	3	38	ぷにぷに玉
ヴァルチャー	鸟	11	188	アードラの尾羽
岛鱼	岛鱼	12	367	マーメイドの泪／岛琥珀
耳ぷに	布丁	13	170	ぷにぷに玉／アードラの尾羽
イグアノス	蜥蜴	14	246	兽のしかばね／魔兽の革
金ぷに	布丁	15	198	ぷにぷに玉
大黑岛	岛鱼	18	780	マーメイドの泪／岛琥珀

②イグアノスの住处

调查上方的水面可使用“レヘンル”冻结水面打开通往③区域的通路，或使用“エアドロップ”潜入水中。

③ネ－ベル湖

调查右侧的水面可使用“レヘンル”冻结水面到达对岸，或使用“エアドロップ”潜入水中探索，进而开放“失われた民の都”的探索权。

④タマゴ采取地

讨伐怪：ナインタイラー			
种族：岛鱼			
等级	38	HP	3767

掉落物品 マーメイドの泪／岛琥珀

敌人的 HP 和防御力很高，所以攻击力不足的话可能会陷入苦战，而要想缩短战斗时间同样要抓住其频繁使用的风属性技能，当满足必杀技的条件后就要毫不犹豫的发动。

⑤离れ岛

BOSS：バザルトドラゴン			
种族：蜥蜴			
等级	35	HP	7964

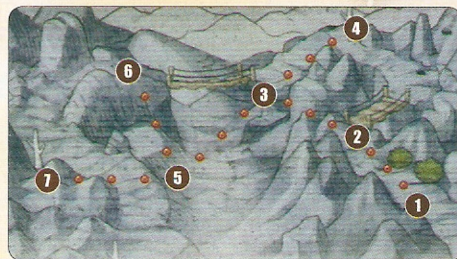
掉落物品：岛琥珀／星のかけら／マリンライト

敌人惟一比较有威胁的就是附带睡眠效果的全体攻击，所以为了确保我方的安全，战斗一开始就给全体使用道具“自动目觉まし”来预防出现阵亡的情况，之后只要尽量使用火属性的攻击快速削减其体力即可。

シュテル高地

■到达时间：7 天

■出现条件：2 年目 5 月 1 日以后使用过两次以上コオル的商店



①山ウォルフの住处（左→②）
②原初の鸟の巢（上→③）
③落石警告地域（右→④、左→⑤）
④阳晶石采取地
⑤恶魔の雪（右→⑥、左→⑦）
⑥树冰石采取地
⑦龙の眠る地

素材采集

名称	采集区域	ホム
石ころ	①②③④⑤⑥⑦	1
スティム钢石	①②③④⑤⑥⑦	1
树冰石	①②③④⑤⑥⑦	1
グラビ石	①②③④⑤⑥⑦	1
云棉花	①②③④⑤⑥⑦	1
何かのタマゴ	①②③④⑤⑥⑦	–
震える结晶	①②③④⑤⑥⑦	1
阳晶石	①②③④⑤⑥⑦	30
刚铁矿	①②③④⑤⑥⑦	30
星のかけら	①②③④⑤⑥⑦	30
云海の隐れ场	①②③④⑤⑥⑦	30
谜の宝石の原石	①②③④⑤⑥⑦	1
兽のしかばね	①②③④⑤⑥⑦	–

特殊事件		
状况	几率（%）	结果
获得道具	15	云海の隐れ场／星のかけら／阳晶石
	15	ネクタル／ヒーリングサルヴ
	40	フラム／ふくろばくだん
	15	石ころ
	15	全体减少 40 点 HP

敌人资料				
名称	种族	等级	HP	掉落物品
アードラ	鸟	5	73	アードラの尾羽
アポステル	使徒	10	134	マンドラゴラの根／ペンデローク／ぷにぷに玉
ヴァルチャー	鸟	11	188	アードラの尾羽
ミニデーモン	使徒	19	272	アードラの尾羽／兽の毛皮／魔兽の革／兽のしかばね
原初の鸟	鸟	21	389	アードラの尾羽
キメラホーク	狮鹫	22	874	魔兽の革／兽のしかばね
山ウォルフ	狼	22	319	兽のしかばね／兽の毛皮
黑ぷに	布丁	25	352	ぷにぷに玉／地球仪の玉
マギハット	幽灵	29	391	ペンデローク

②原初の鸟の巢

讨伐怪：グリフォニアン			
种族：狮鹫			
等级	40	HP	3623

掉落物品：魔兽の革／兽のしかばね

敌人的特技会附带即死效果，所以合理利用支援防御确保萝萝娜的安全显得尤为重要。建议派出防御力高的角色来牵制它，然后伺机使用高威力的攻击道具效果会更好。

④阳晶石采取地

挡路的岩石需要使用效果值 40 以上的爆弹类物品才能破坏。

⑥树冰石采取地

挡路的岩石需要使用效果值 40 以上的爆弹类物品才能破坏。

BOSS：フレスヴェルグ			
种族：鸟			
等级	35	HP	5119

掉落物品：アードラの尾羽／震える结晶／石ころ

敌人的特技会附带无耻的即死效果，所以当其攻击萝萝娜的时候，一定要确保有同伴能够使用支援防御来抵御。由于其攻防能力并不高，只要注意解除异常状态很快就能获得胜利，但如果 30 回合之内还没有消灭掉它的话，其会从战斗中逃跑，必须重新挑战才行。



⑦龙の眠る地

BOSS：スニー・シュツルム			
种族：龙			
等级	28	HP	4662

掉落物品：装备 Lv7／装备 Lv8／龙のつの／龙のウロコ

由于是剧情中必然会遇到的强制战斗，所以事先没有提高队伍的平均等级会相当吃力。敌人最麻烦的地方就在于每回合会回复 400 的 HP，因此必须要让我方的装备上尽量多的附加属性攻击，这样才能在一次进攻中造成更大的伤害。有效利用其火属性的弱点同样是快速获胜的关键，建议通过"量贩系统"量产"テラフラム"在战斗中使用。

黑い大树の森

■到达时间：6 天

■出现条件：2 年目 9 月 1 日以后，保证伊克塞尔的交友值在 30 以上返回工房



①黄金の森（上→②）
②森の精灵の集い（右→③）
③森林けもの道（上→④、右→⑤）
④幽灵の集う森
⑤火トカゲの道（上 1→⑥、上 2→⑦、右→⑧）
⑥ベリー采取地
⑦奇迹の森
⑧实りの地（右→⑨）
⑨梦を见せる森

素材采集		
名称	采集区域	ホム
マジックグラス	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
アイヒエロア	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
アイヒェ	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
甘露の枝	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
ハチの巢	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
うに	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	–
コバルトバリー	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	1
梦见る王冠	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	–
夜の贵妇人	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨	25
ドンケルハイト	⑦	–
水	②	1

特殊事件		
状况	几率（%）	结果
获得道具	15	夜の贵妇人／アイヒェ／辉く砂
	15	ヒーリングサルヴ／ネクタル／神秘のアンク
	40	フラム／レヘルン／ドナーストーン
	15	石ころ
	15	全体减少 40 点 HP

敌人资料				
名称	种族	等级	HP	掉落物品
マンドラゴラ	植物	2	43	マンドラゴラの根
ウォルフ	狼	4	50	兽のしかばね／兽の毛皮
ゴースト	幽灵	9	101	ペンデローク
耳ぷに	布丁	13	170	ぷにぷに玉／アードラの尾羽
フィアー	幽灵	13	157	ペンデローク
金ぷに	布丁	15	198	ぷにぷに玉
森ウォルフ	狼	19	265	兽のしかばね／兽の毛皮
アルラウネ	植物	24	504	マンドラゴラの根
サラマンドラ	蜥蜴	27	537	兽のしかばね／魔兽の革

⑤火トカゲの道

通往⑧区域的岩石需要使用效果值 40 以上的爆弹类物品才能破坏，切换场景后岩石会再生。

⑦奇迹の森

每年 11 月 8 日～11 月 25 日期间才能采集ドンケルハイト。

⑨梦を见せる森

BOSS：ウィッチローズ			
种族：植物			
等级	35	HP	8688

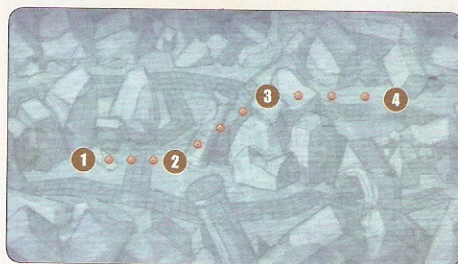
掉落物品：マンドラゴラの根／グラビ石／云棉花

敌人最凶狠的一招就是全体即死攻击，对应的方法除了使用支援防御，也可以提前使用"自动目觉まし"。由于其攻击多以火属性为主，所以派出对应的角色使用火属性攻击或释放必杀技反而赢得很轻松。

失われた民の都

■到达时间：6 天

■出现条件：通过ネーベル湖畔到达过一次该地点



①旧都入り口（右→②）
②失われた思い（右→③）
③忘れられた守护者（左→④）
④残された宝

素材采集		
名称	采集区域	ホム
石ころ	①②③④	1
辉く砂	①②③④	1
カタ巻き贝	①②③④	–
虹珊瑚	①②③④	1
マーメイドの泪	①②③④	–
星のかけら	①②③④	30
谜の宝石の原石	①②③④	1
マリンライト	①②③④	30
湖底の溜まり	①②③④	30
盐	①②③④	1
水	–	1

特殊事件		
状况	几率（%）	结果
获得道具	15	マリンライト／虹珊瑚／星のかけら
	15	ヒーリングサルヴ／ネクタル／神秘のアンク
	40	フラム／レヘルン／ドナーストーン
	15	石ころ
	15	全体减少 50 点 HP

③忘れられた守护者

BOSS：ヘルシュトローム			
种族：龙			
等级	35	HP	7237

掉落物品：装备 Lv9／装备 Lv10／龙のつの／龙のウロコ

敌人攻击附加的能力下降效果很烦人，建议派出唐特里斯发动支援技能尽量抵消负面状态，这样战斗起来才不会被动，而土属性的弱点是快速削减敌人体力的关键。



特殊事件		
状况	几率（%）	结果
获得道具	15	夜の贵妇人／グラビ石／星のかけら
	15	ヒーリングサルヴ／ネクタル／神秘のアンク
	40	フラム／レヘルン／ドナーストーン
	15	石ころ
	15	全体减少 50 点 HP

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
金ぷに	布丁	15	198	ぷにぷに玉
森ウォルフ	狼	19	265	兽のしかばね／兽の毛皮
ミニデーモン	使徒	19	272	アードラの尾羽／兽の毛皮／魔兽の革／兽のしかばね
原初の鸟	鸟	21	389	アードラの尾羽
暗の使い魔	使徒	23	341	ぷにぷに玉／ペンデローク／アードラの尾羽／暗の雫
トリック	幽灵	23	293	ペンデローク
黑ウォルフ	狼	24	353	兽のしかばね／兽の毛皮
黑ぷに	布丁	25	352	ぷにぷに玉／地球仪の玉
シャドウバード	鸟	26	507	アードラの尾羽
ガーゴイル	使徒	27	420	マーメイドの泪／岛琥珀／ペンデローク
マギハット	幽灵	29	391	ペンデローク
ブラックファング	狮鹫	30	1260	兽のしかばね／魔兽の革

④影の草原

BOSS：ブラッドエイク			
种族：狮鹫			
等级	35	HP	8326

掉落物品：魔兽の革／辉く砂／何かのぬけがら

敌人主要以全体土属性攻击为主，所以只要雇佣唐特里斯和伊克塞尔就可以在场地土属性 Lv5 之后立即释放必杀技让属性值归零，在给予 BOSS 足够伤害的同时也抑制其土属性攻击的效果，可谓事半功倍。

⑩黑龙の住处

BOSS：黑ドラゴン			
种族：龙			
等级	29	HP	3907

掉落物品：装备 Lv7／装备 Lv8／龙のつの

由于敌人每回合都会自动回复 200 的 HP，所以尽量提升我方的攻击力才能在持久战中占有上风，再加上它对所有属性的抗性都很高，要快速削减其体力的主要手段就只有必杀技。战斗中降低速度的异常效果可以使用唐特里斯的技能抵消，实际威胁不大。

⑫夜の支配者

BOSS：デーモン			
种族：恶魔			
等级	40	HP	9000

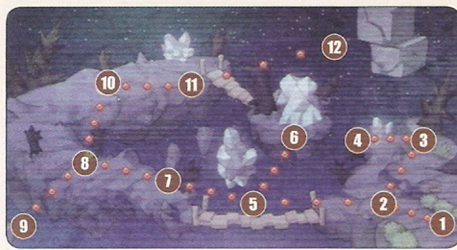
掉落物品：暗の雫／暗ホタル／影见草／常夜の花

敌人的技能不但威力高，最恶心的地方就是会附加“技能消耗 2 倍”的效果，所以要确保能够使用强力的技能持续进攻，就必须使用“スペシャルミート”等有“HP 缓慢回复”效果的道具。战斗的基本原则就是在陷入异常状态后尽快解除，而针对其风属性的弱点进攻就必须派出希翁、斯特尔克等在攻击力方面成长优秀的角色。

夜の领域

■到达时间：8 天

■出现条件：3 年目 4 月 1 日以后自动出现



- ①黑ぷにの住处（上→②）
- ②黑鸟の巢（右→③、左→⑤）
- ③黑ウォルフの住处（右→④）
- ④影の草原
- ⑤暗の亡灵（下→⑥、上→⑦）
- ⑥暗に潜む恶魔
- ⑦暗の中の光（上→⑧）
- ⑧暗の恩惠（右→⑨、上→⑩）
- ⑨常夜の花田
- ⑩黑龙の住处（上→⑪）
- ⑪暗の胎动（上→⑫）
- ⑫夜の支配者

素材采集

名称	采集区域	ホム
アイヒエ	①②③④⑤⑧⑨⑩	1
石ころ	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪	1
うに	①②③④⑤⑧⑨⑩	–
フロジストン	⑥⑦⑧⑩⑪	1
スティム钢石	⑥⑦⑧⑩⑪	–
グラビ石	⑥⑦⑧⑩⑪	1
锁グモの巢	①②③④⑤⑧⑨⑩	1
正体不明のキノコ	①②③④⑤⑧⑨⑩	1
忘れられた兽の骨	①②③④⑤⑧⑨⑩	1
星のかけら	⑥⑦⑧⑩⑪	1
夜の贵妇人	①②③④⑤⑧⑨⑩	1
谜の宝石の原石	⑥	1
影见草	④	–
暗ホタル	⑦	–
常夜の花	⑧	–

オルトガラクセン

■到达时间：1 天

■出现条件：3 年目 3 月 1 日以后，在萝萝娜冒险者等级 25 以上且斯特尔克没有住院的情况下返回工房

特别说明

迷宫中没有任何分叉路口，只需要沿路前进即可到达最底部（共 16 层），再加上这里没有采集点，素材采集也只适用于和睦采集的情况，而开启可再生的宝箱可以反复刷取拥有优良特性的素材。

素材采集

名称	ホム
石ころ	1
フロジストン	1
スティム钢石	1
グラビ石	35
震える结晶	35
阳晶石	35
刚铁矿	35
星のかけら	35
谜の宝石の原石	35
マリンライト	35
ペンデローク	35
龙のつの	45
龙のウロコ	45
小麦粉	35
地球仪の玉	35

特殊事件		
状况	几率（%）	结果
获得道具	15	龙のつの／龙のウロコ／地球仪の玉
	15	ヒーリングサルヴ／ネクタル／神秘のアンク
	40	フラム／レヘルン／ドナーストーン
	15	石ころ
	15	全体减少 100 点 HP

第八阶层

BOSS：ドラゴン			
种族：龙			
等级	30	HP	6083

掉落物品：装备 Lv8／装备 Lv9／龙のつの

基本能力和之前遇到的龙系 BOSS 没有太大差别，使用水属性技能猛攻便可轻松搞定。

第十五阶层

BOSS：フラン・プファイル			
种族：龙			
等级	35	HP	9376

掉落物品：装备 Lv9／装备 Lv10／龙のつの／龙のウロコ

敌人降低能力的特技仍然是我方最大的威胁，所以必须派唐特里斯出场。将其的 HP 削减到一定程度后，敌人会不断地释放火属性的攻击，此时只要保证队伍中有对应的角色可以发动必杀技就能快速将属性清零，在降低敌人技能威力的同时也起到提高战斗效率的作用。

最下层			
BOSS：铁巨人			
种族：特殊			
等级	40	HP	19800

掉落物品：金

整个游戏最强的隐藏 BOSS，不但单体攻击很容易出现会心一击，后期 HP 减少后还会使用增强自身能力的特技，连续行动 3 次的猛烈攻势一旦没有抵挡住就可能前功尽弃。敌人的弱点为水属性，所以前期可以作为突破口确立我方的优势，后期其使用“热暴走”后，一定要立即使用“レヘルン”等道具攻击它解除暴走状态，如果想争取到更多的进攻机会，带上拥有“活きがいい”特性的“エリキシル剂”效果明显，一般带上 20 个左右基本上就能将风险降到最低。

敌人资料

名称	种族	等级	HP	掉落物品
マンドラゴラ	植物	2	43	マンドラゴラの根
したっぱ	盗贼	9	122	装备 Lv1
盗贼	盗贼	11	155	装备 Lv2
耳ぷに	布丁	13	170	ぷにぷに玉／アードラの尾羽
金ぷに	布丁	15	198	ぷにぷに玉
ミニデーモン	使徒	19	272	アードラの尾羽／兽の毛皮／魔兽の革／兽のしかばね
原初の鸟	鸟	21	389	アードラの尾羽
山ウォルフ	狼	22	319	兽のしかばね／兽の毛皮
キメラホーク	狮鹫	22	874	魔兽の革／兽のしかばね
トリック	幽灵	23	293	ペンデローク
アルラウネ	植物	24	504	マンドラゴラの根
黑ぷに	布丁	25	352	ぷにぷに玉／地球仪の玉
ガーゴイル	使徒	27	420	マーメイドの泪／岛琥珀／ペンデローク
サラマンドラ	蜥蜴	27	537	兽のしかばね／魔兽の革
マギハット	幽灵	29	391	ペンデローク
トラ	岛鱼	30	1425	マーメイドの泪／岛琥珀
グロウプランツェ	植物	33	939	マンドラゴラの根／ドンケルハイト
ボディガード	盗贼	34	616	装备 Lv6／装备 Lv7
うさぷに	布丁	35	579	ぷにぷに玉／アードラの尾羽
ストームビースト	狮鹫	35	1665	魔兽の革／兽のしかばね

奖杯制霸篇

奖杯数：53

难度：★★★★

本作的奖杯 80% 全部与角色的特定事件和结局有关，而像“全怪物图鉴”、“全道具图鉴”的奖杯看似很难，但只要触发了所有与“参考书”相关的事件，并按照前面给出的迷宫资料进行探索就不会遗漏，所以想更有效率地获得奖杯可以参考以下方案：

在一周目前两年的 8 个“王国任务”都获得 3★的情况下存档，这样第三年可以通过调节后续“王国任务”的评价以及人气值（快速降低人气值的方法是接受“支线任务”后故意等待任务超过期限，而降低交友值则接受“友情任务”如法炮制）来满足不同“剧情结局”的条件，从而达成除“お金持ちエンド A · B”以外的其他结局。最后关于积攒 100 万金钱其实完成支线任务效率并不高，推荐让同伴装备增加道具品质的饰品“ウサギのシッポ”或“胜负师のお守り”，然后准备 1 个“风乘りの羽根”去“オルトガラクセン”的“第十三阶层”刷ガーゴイル，最后将身上的道具栏打满返回村庄转手卖掉大量的“岛琥珀”就能赚 1～2 万，如此反复，坚持 2 个月左右即可完成目标。

奖杯名称	级别	获得条件
コンプリート	白金	获得除此以外的全部奖杯
王国依赖 1	铜	完成“王国依赖 1”
王国依赖 2	铜	完成“王国依赖 2”
王国依赖 3	铜	完成“王国依赖 3”
王国依赖 4	铜	完成“王国依赖 4”
王国依赖 5	铜	完成“王国依赖 5”
王国依赖 6	铜	完成“王国依赖 6”
王国依赖 7	铜	完成“王国依赖 7”
王国依赖 8	铜	完成“王国依赖 8”
王国依赖 9	铜	完成“王国依赖 9”
王国依赖 10	铜	完成“王国依赖 10”
王国依赖 11	铜	完成“王国依赖 11”
王国依赖クリア!	铜	完成“王国依赖 12”
ロロナのアトリエ	铜	游戏初期自动获得
人形剧开演	铜	触发莉欧尼娜“リオネラとの出会い”的特殊事件
森の吟游诗人	铜	触发唐特里斯“タントリスとの出会い”的特殊事件
ぬいぐるみから幽灵	铜	触发帕梅拉“パメラ登场”的特殊事件
仲直り	铜	触发科蒂莉娅“仲直り”的特殊事件
名誉の负伤	铜	触发斯特尔克“名誉の负伤”的特殊事件
食堂は大忙し	铜	触发伊克塞尔“食堂は大忙し”的特殊事件
人形と少女	铜	触发莉欧尼娜“たねあかし”的特殊事件
二重奏	铜	触发唐特里斯“デュエット”的特殊事件
一刀两断	铜	触发吉翁“ラブターステイン”的特殊事件
ホムと子ネコ	铜	触发和睦“ホム、ネコを饲う”的特殊事件
醉いどれティファナ	铜	触发缇法娜“醉っ扫いティファナさん”的特殊事件
みんなで湖へ	铜	触发限定事件“バカンス”
トゥルーエンド	铜	达成完美结局
クーデリアエンド	铜	达成科蒂莉娅的同伴结局
ジオエンド	铜	达成吉翁的同伴结局
アストリッドエンド	金	达成艾斯翠德的同伴结局
グッドエンド	铜	达成 GOOD 结局
イクセルエンド	铜	达成伊克塞尔的同伴结局
ステルクエンド	铜	达成斯特尔克的同伴结局
ノーマルエンド	铜	达成 NORMAL 结局
タントリス	铜	达成唐特里斯的同伴结局
リオネラエンド	铜	达成莉欧尼娜的同伴结局
パイ职人エンド	银	达成面包师傅的特殊结局
冒险者エンド	银	达成冒险者的特殊结局
お金持ちエンド	金	达成大富豪的特殊结局
バッドエンド	铜	达成 BAD 结局
ゲームオーバー	铜	除第一次王国任务以外的其他任务失败
モンスター图鉴コンプ	银	完成怪物图鉴

奖杯名称	级别	获得条件
アイテム图鉴コンプ	银	完成道具图鉴（不包括重要道具）
冒险レベル 50 达成	铜	萝萝娜的冒险者等级达到 Lv50
炼金レベル 50 达成	铜	萝萝娜的炼金术等级达到 Lv50
ホムレベル 50 达成	银	和睦的等级达到 Lv50
街の人气 100	银	王国的人气值达到 100
NPC 交友值 100	银	全部角色的交友值 100
キャベツ祭优胜	铜	获得“キャベツ祭”的冠军
武斗大会优胜	银	获得“武斗大会”的冠军（无须击败神秘挑战者）
龙杀し	铜	消灭任意一个龙系敌人
デーモンハンター	铜	消灭“夜の领域”中“夜の支配者”区域出现的デーモン
デストロイヤー	铜	消灭“オルトガラクセン”中“最下层”区域出现的铁巨人

注 1：多周目游戏时，如果选择不跳过初期的系统解说将不会有记录继承的效果。

注 2：正常情况下完成最后的王国依赖后有可能无法获得奖杯，目前的解决方案只有让吉翁在之前的特殊事件中从王国消失。



CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

文 脆薯条 协力 SunX（单机部分） 美编 木仙

使命召唤 战火世界		Activision	主视角射击
PS3	Call of Duty：World at War		美版
	2008年11月10日	1～18人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		

《使命召唤 战火世界》自发售以来好评不断，不仅让玩家们体验了一次全新二战历程，而游戏中追加的全新的丧尸模式更是提升了游戏的耐玩性。主线剧情在日本篇方面难度要比德国篇大很多，老兵难度更是挑战玩家的耐心与技术。游戏在剧情上的编排以太平洋战场和欧洲战场之间互相交替，让玩家在游戏时也能从不同角度去体验这场人类历史上规模最大的战争。游戏在太平洋篇关卡设计上主要以深邃的丛林战、坚实而又难攻的堡垒战为主，而欧洲篇的关卡主要以层层突破的巷战、声势浩大的全线进攻为主，在剧情最后你还能将苏联国旗插上德国国会大厦最顶端，这具有决定性的历史一刻将由你来完成。《使命召唤 战火世界》已累计卖出了 1100 万套，丧尸追加地图包的下载量也超过了 200 万次，网战中庞大而又恢宏的二战气氛更是设计得相当到位，载具的加入丰富了游戏的内容，把二战中钢铁之间的对抗融入了游戏里。完美了这款游戏的玩家一定不在少数，本次《使命召唤 战火世界》附上单机流程中重中之重的“老兵难度”通关指南与网战部分的最详尽解析，希望给依然奋战在战火世界的玩家们起到抛砖引玉的功效吧。

单机流程部分

老兵难度作战守则
1.要熟记记录点的位置。
2.要学会巧妙站位让友军前压。
3.不要躲避在一个地方太久，避免手雷雨。
4.死太多次不可怕，就怕死太多次也不知道换个方法。
5.不要为了游戏而生气，生气时请拍自己大腿。

单机“老兵难度”最详细通关指南

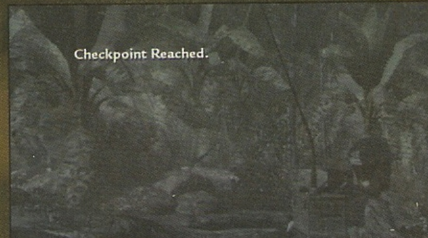
第一关 Semper Fi 老兵难度：低



战斗开始前首先换上M1 Garand和Type100，达到远近兼顾的效果，另外脚下沙滩上还有一把日军步枪 Arisaka，射击效果和M1 Garand差不多。战斗打响后先不要冲太快，应该趴下进行压制，利用友军火力来清除掉正面的日军。本关开始处的沙滩区域中，右侧有个小茅草屋，在里面可以找到扑克牌。冲上海边搭建的通道后立刻寻找隐蔽点，弹药箱、油桶后面就是比较不错的隐蔽点。躲避时要不时地探头查看身前日军的数量，如果暂时打退了一批，就快速往前冲并寻找下一个隐蔽点，这有点像在打橄榄球，能推进几十米就推进几十米。只要来到特定位置，友军便会整体前压，缓解自身的压力。按照以上方法可以安全通过数个海岸草屋。

来到内陆哨所，首先要干掉左侧屋内的机枪点，在老兵难度下，这个机枪点的威胁实在太大，必须第一时间清除。虽然区域内日军数量多，站位密集，但可以杀完的。躲在茅草屋里探头射击会比较安全，如果敌人数量实在太多，就看准方位和距离连丢数颗手雷。全部清理完敌人后出现记录点，接着就能安全进入丛林小道。进入丛林小道后要小心日军的刺刀袭击，来到下一处开阔地又会发现大批的日军，还好自身位置不错，处于居高临下的状态，可以放心地射击。这里有两个关键点必须清掉，一个是机枪点，还有一个是高处灯塔上的哨兵。

继续前进会遇到第一关最出彩的部分，遭遇日军诈死陷阱，应对办法就是先发制人，朝地面装死的日军来一通扫射后，立刻均匀地朝区域内丢数颗手雷，能瞬间歼灭80%的日军。最后的作战区域最简单，看准时机冲到左侧的地下室安装好炸弹，然后伺机跑到区域右侧的海边触发剧情。



相关奖杯

Saved Private Ryan	铜杯

要求：救下战俘。

方法：到达第2个海边草屋附近，会看到日本兵与俘虏扭打着从着火的门内窜出来，此时要快速击毙日本兵，不然俘虏会被烧死。

Throw a Six and a Half	银杯

要求：在困难或老兵难度下不死完成任意关卡。

方法：以困难难度打第1关是不错的选择。

Kamikaze	银杯

要求：在普通难度下不开枪完成任意关卡。

方法：依旧推荐在第1关内进行挑战，利用记录点来让友军推进。

第二关 Little Resistance 老兵难度：低



呼叫海军清除掉日军的滩头碉堡，登陆后有两处碉堡都可呼叫轰炸搞定，完全没有难度。寻找好可以隐蔽的掩体，拿上Type99冲锋枪，随时注意敌人的手雷袭击。在第一块空旷区域内，首先冲到左侧路口附近的一段断掉的树木后面，片刻后就会触发记录点。在通过草地时要小心刺刀冲锋队的突然袭击。来到第二块战斗区域，区域正面都是敌人的火力，不要花力气去应付，而应该钻入尽头的地下通道。准备突出通道时，记得先往外丢几枚烟雾弹，乘着烟雾冲出通道后右拐找到扑克牌。最后进入正面碉堡，清除掉二楼的机枪手后还有最后一个任务，那就是摧毁日军的榴弹炮阵地和坦克，虽然可以直接用机枪狂扫，可在老兵难度下露头就死，还是往外丢雷比较保险。

相关奖杯

Weapon of Mass Destruction	铜杯

要求：呼叫海军执行轰炸并且一次炸死4名日本兵。

方法：来到第2块作战区域（有辆卡车），这里的日本兵数量很多，站位又很密集，此时呼叫海军进行轰炸，就能轻松获得奖杯。

第三关 Hard Landing 老兵难度：低



在雨林里的路程不算艰辛，走在队伍的最后头，尽量让队友去杀敌。来到日军高炮阵地，躲在箱子后用BAR进行点杀，惟一要注意的是手雷雨，要记得经常换换位置。暂时扫清眼前的敌人后快速冲进暗堡内，冲得时候把武器换成Type100。走暗堡路线是最安全可靠的。来到一处火力非凡的日军机枪暗堡处，先等NPC上前送死，然后丢烟雾弹，接着冲上去拿到火焰喷射器。通过开阔地区时要注意日军刺刀队和树上的狙击手，用火焰喷射器可以轻松解决这些敌人。

来到日军的防御建筑前，先躲在壕沟内歼灭二层的机枪点和楼顶的狙击手，然后来到壕沟另一侧的卡车后面拿到带有榴弹的M1，利用榴弹炮来快速扫清楼底的敌人。进入楼内会议室先别急着上楼，因为在房间中央可以找到扑克牌。

遭遇日军三辆坦克时不要冲出壕沟，在壕沟里可以很轻松很安全地用火箭筒炸毁坦克，大概两三发就能搞定一辆。来到日军最后的阵地，这里是本关的难点，可以先躲到安全地点，让队友顶一会。烟雾弹此时派上用途了，朝整个阵地均匀地投掷几枚烟雾弹，等到烟雾覆盖满整个阵地，就要迅速钻到壕沟内，途中要用火焰喷射器进行自保，以防敌人冲过来找你肉搏。来到高射炮平台时，依旧不要急躁，采用逐个消灭、快速消灭的方式应对最后的守军。最后在平台上防御日军的冲锋时，别妄想去拿机枪或者高射炮扫荡敌人，在老兵难度下只要露头就会被秒杀，惟一的办法就是往外丢手雷，坚持到友军的飞机达到就大功告成了。



相关奖杯

No Safe Place	铜杯

要求：烧死树上的日本兵。

方法：装备火焰喷射器，等来到有棕榈树的开阔地时，对着树叶喷火就能烧死隐蔽在树上的敌人。

第四关 Vendetta 老兵难度：低



经典的狙击关卡在老兵难度下反而很简单，初期的狙杀巡逻兵纯粹是屠杀表演。跟着苏联老兵进入酒馆后，记得去柜台另一头拿扑克牌。狙击关第一个难点就是对狙，老兵难度下被敌人狙中一枪就会死，而你打敌人却要两枪，除非枪法很准打中头部。对狙开始后可以去左边窗户口进行观察，因为有玻璃隔着，所以并不用担心被敌人打中，等观察到对方狙击手的走位后再进行反击。之后在脱离着火的房子时，行动上不能有怠慢，窗户口出现的敌人要第一时间干掉，如果死了好多次也不要怕，记住窗户口敌人的出现时机和位置即可。

在狙杀将军之前的路程中没有难点，都是一些躲在楼里狙杀敌人的环节。在清除掉街上的敌人时，需要注意高处出现的敌人，不干掉这些敌人就不能触发剧情。在狙击将军的任务中，可以躲在窗户口小心地狙杀广场内巡逻兵，等到将军从左侧角落里现身时，不要轻举妄动，不要轻易露头。在将军从坦克后面跑出来时，还会同时闪出一名狙击手，稍有闪失就会被这名狙击手干掉。可以静等将军上车后慢慢解决他，方法随意，完全没有难度。



相关奖杯

The Professional	银杯

要求：不换子弹干掉所有巡逻人员。

方法：左、中、右各有两名巡逻士兵，消耗四颗子弹来解决是绰绰有余的。接着还会出现一名敌人和一条狗，此时不能开枪，等狗跑到你面前后出刀砍死，然后将最后一发子弹送给那位士兵。

Rough Economy	铜杯

要求：一枪杀三人。

方法：这个奖杯紧接着上一个奖杯，在清理掉所有巡逻士兵后不要急着进酒馆，而是继续留在原地等待，不一会就有另一队巡逻士兵出现。此时只要站在吉普车后伺机开枪就能很轻松地完成这个挑战。

Gunslinger	银杯

要求：用手枪杀死将军。

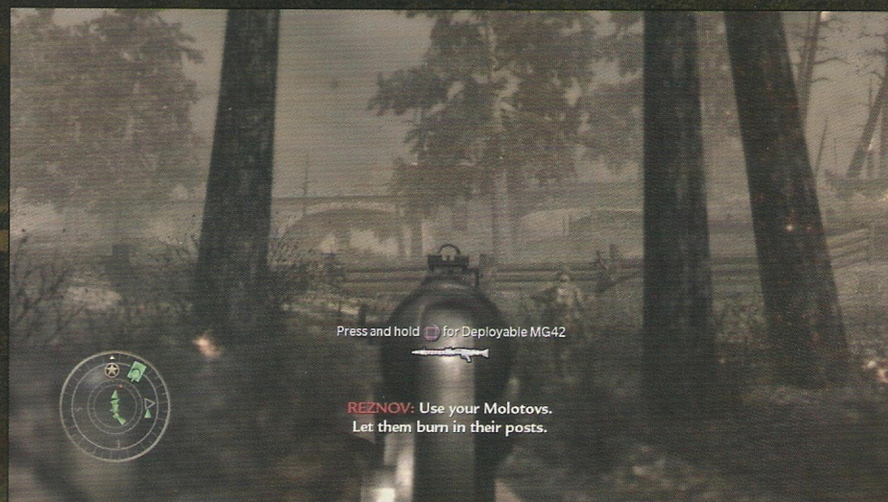
方法：在对狙时的房间里可以拿到手枪，这也是本关惟一可拿到的手枪的地方。将军现身前，记得清理掉坦克后面的狙击手，等将军上了汽车后干掉驾驶员，接着将军就会开始往右跑，此时就是考验你枪法的时候了。

第五关 Their Land, Their Blood 老兵难度：中

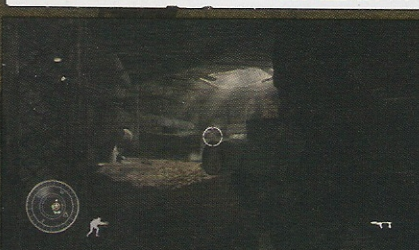
本关具有一定难度，初期的岔路口需要自选一条路线，个人感觉左侧路线比较简单。由于手中的PPsh-41无法应对大量的敌人，建议更换为MP40。左侧路线中的敌人虽然很多，但相应的可以躲避的地方也很多，那就采用老战术，利用站位让友军前压，逐步挤占敌占区。在进入下个区域前最好拿到大威力的MG42，该机枪可持续射击时间长，对之后的战斗很有帮助。来到大桥防御阵地，这里的壕沟四通八达，而且敌人还会源源不断地刷新出来，如果你站着不动，就会有铺天盖地的手雷丢过来，所以必须想办法快速突围。大致行动路线是，进入壕沟往左边推进，推进时可以举着MG42，看见冲过来的敌人就来个精确点射。来到壕沟内的岔路口时不要选择转弯，可以丢手雷来压制左右两边可能会冲出来的敌人，自己则快速往前走，这样就能饶到整个防御区域的后方，快速清理掉用屁股对着你的敌人。此时就快接近大桥底部了，但还不能盲目地进入桥底通道，而是先去角落的房间内喘口气，让友军进一步往前压。桥底通道下有一个记录点，建议趴下举枪推进，绝对不能有任何闪失。

来到农场区域有炸坦克的任务，难度不是很高，可以站远了逐个解决，要注意及时补充火箭筒的弹药。贴着左侧行动，看见稻草地要丢燃烧瓶，因为里面隐藏着不少敌人。等绕到中央房子内就可以稍微喘口气了，利用房子做掩护来摧毁剩余的坦克变得非常容易。来到马饲前时，此时火箭筒内必须还留有若干弹药，因为马上还会冲出一辆坦克。歼灭所有坦克进入马饲，在里面可以找到扑克牌。本关最后又是一段艰苦的攻坚战，任务是扫荡德军的数个营地，行动路线是贴着场景最右侧来慢慢前进。这条路线中的隐蔽地点比较多，可以安全地往前推进，同时带动友军前进。

相关奖杯 无



第六关 Burmem Out 老兵难度：高



噩梦关卡终于出现了，任务初期可能就会死好多次。此时不要气馁，因为你手里有两件神器——烟雾弹和火焰喷射器。朝机枪暗堡前丢出一枚烟雾弹，机枪暗堡就会停止开火。接着朝第一个日军阵地再次投掷烟雾弹，然后快速冲进烟雾内闷头朝前喷火，记得要左右扫射，但千万不要按着不放，不然火焰喷射器会过热导致失灵。按照这个方法能快速占领第一个日军阵地。

在前往第二个阵地的路程中，自身处于日军壕沟内，场面是非常恶劣的，不光眼前会突然杀出刺刀队，在壕沟上层也会出现日本特种兵，更离谱的是在树上都会有狙击手放冷枪，所以自己一直要保持蹲着的姿态，手里拿好喷火枪，一有风吹草动就进行左右摇晃点喷，这样能保证燃烧的范围。在壕沟内的转弯处也有日军埋伏，如果你不想浪费宝贵的烟雾弹的话，就用火焰喷射器来快速解决。该区域某个地洞内有扑克牌，不要忘记拿。

摧毁第二个阵地后转向第三个阵地，此时两边树上都会出现狙击手，要优先处理掉。在壕沟内推进时凭借喷火枪开路，附近某个地洞内的弹药箱上有两枚烟雾弹，一定要拿上，这对之后的战斗有极大的帮助。遇到开阔地继续丢烟雾弹，不然很难冲过防御线。在进入最后阵地前的大洞穴内，里面守军的火力强大，很容易就被秒杀，应对方法依旧是烟雾弹战术，丢的时候尽量丢准一些，由于洞穴深处还有火力点，所以要丢深一点，这样才能炸到深处的敌人。烟雾生效后可以再丢几个手雷，加强杀伤力，然后义无返顾地冲进烟雾冲使用喷火枪进行疯狂扫射吧！

相关奖杯

Close Shave	铜杯

要求：反击日本兵的刺刀攻击。

方法：本关会经常遇到日本兵的刺刀突袭，顺利拆招就能获得奖杯。

Firestarter	

要求：只使用喷火枪、匕首、手雷和炸药通过任意关卡。

方法：全程使用喷火枪完成本关即可。

第七关 Relentless 老兵难度：中



关卡初期遭遇日军偷袭，看似场面很混乱，有点让人不知道如何下手。此时就要寻找到一个突破口，那就是中间的小溪。利用烟雾弹做掩护，冲进烟雾中后保持趴地警戒，然后继续往前丢烟雾弹，基本上丢够两个烟雾弹后就能到达下个记录点了。来到高射炮阵地就好打多了，躲在掩体后面用M1919重机枪精确点射。

突破高射炮阵地时依旧要多多使用烟雾弹和手雷，配合掩体推进，以此来带动大部队整体往前压，可以说非常考验玩家的综合技术。这块区域的记录点比较多，推进艰难时，可以坚守一会。来到有水躺的区域，走右边会比较安全，因为那里有连绵的破屋子做掩护。

山洞前的阵地又是一个难点，这里敌人所处位置比较高，所以要紧贴壕沟趴下偷袭上面的守军。等到友军的喷火坦克出现后也别急着冲，让喷火坦克先帮忙清理掉大部分的敌人，然后慢慢跟随坦克的前进而行动。行动路线则是贴着最右侧，因为右侧的掩体比较多，并且能一直通到洞穴门口。在洞穴门口还有几个大箱子，是非常好的掩护道具。等到此友军也推进到洞穴门口，敌人的防守就会彻底崩溃。洞穴内的敌人数量虽然很多，但是却不是很难，按照慢慢推进，逐个歼灭的原则来行动。在洞穴快到尽头之前，会看见一条岔道，岔道内有一张扑克牌。至于洞穴最深处的据点，选择任何一条路都行，先丢手雷进去轰杀一大片守军，然后丢烟雾弹进行冲锋，总之请随意发挥吧。

相关奖杯

Snake in the Grass	铜杯

要求：射杀草丛里的日本兵。

第八关 Blood & Iron 老兵难度：低

老兵难度下的坦克关不是很难，惟一要注意的就是不能冲太快。驾驶坦克一点一点地接近德军的坦克师，在很远的地方就要发炮击破。毕竟电脑的AI再高，也没有活人厉害。按住L1就能放大瞄准镜头，这对于瞄准非常有帮助，一定要灵活运用。除了敌军的坦克，还要注意可以发射火箭筒的地面杂兵，换做简单难度下肯定是直接喷火烧死，但在老兵难度下也只能远远地利用火炮来消灭，要点是算好炮弹的落点。另外，本关没有扑克牌。

相关奖杯

Iron Fist	铜杯

要求：摧毁所有的塔楼和碉堡。

方法：不光木头塔楼要炸掉，场景中的水塔也不能放过。有一处视野开阔的地方，在远处有一个水塔，这个水塔是最容易被忽视。

第九关 Ring of Steel 老兵难度：中



本关算是一场城市攻坚战，就是所谓的巷战，也就意味着任何一个窗户口内都会藏匿着敌人。任务开始后立刻把手枪换成威力和射速都非常完美的PPsh-41，这把枪可以快速歼敌。冲锋开始后贴着场景的最右侧前进，利用房屋作为掩护，惟一要小心在某个房间的角落居然还躲着一个敌人，真是非常阴险。偷偷摸到右边有缺口的楼房前，会发现里面敌人很多，可以用手雷来快速清理，然后快速冲入屋内。上到二楼以后就可以安心对付街对面楼内的敌人了，只要消灭掉所有的火箭兵就能触发剧情。友军坦克撞开围墙后，又要和敌军部队在大街上交火，此时最安全的路线是紧贴右侧移动，利用右侧的一系列房屋来作为掩护，就能顺利推进到尽头。来到有花园的建筑前，先不进入残破的缺口，而是直接来到庭院内，因为在庭院的角落内有扑克牌。

楼房内的战斗没有难度，只需多找掩护，多丢手雷即可。在遭遇庭院楼顶伏兵的袭击时，要注意别被火箭筒打中，可以躲在屋子里逐个消灭对面楼顶的火箭兵。接着又是一段屋内的战斗，依旧没有难度，小心躲在桌子后面的敌人以及没有死透的敌人的手枪偷袭。在本关的最后阶段，只需要小心地跟随坦克慢慢前进，就能轻松破关。

相关奖杯

Ruthless	铜杯

要求：利用坦克机枪消灭15个敌人。

方法：本关的最后阶段，在大街上会出现许多坦克，此时靠近坦克侧面就能爬上坦克，利用机枪猛扫敌人，累计杀死15个敌人即可开启奖杯。

第十关 Eviction 老兵难度：中

本关初期依旧是室内战斗，看似房间内比较乱，环境比较复杂，但所幸手中PPsh-41的火力非常强劲，以至于那些楼板木墙都能直接穿透，只需左右横扫数回就能歼灭屋子内所有的敌人。来到下一个大房间，粗略扫一眼就会发现这里也盘踞着不少敌人，正面冲突会很吃亏，可以迂回到左侧的阳台上，以此来带动友军前压，既保险又快速。在房间右侧角落的地板上有个洞，跳下去后就能找到扑克牌。在底楼出口处有MG42机枪哨卡，所以只能再回到二楼寻找出路。等到突围到底楼车库区域，敌人是一如既往的多，但是你自身所处位置也比较隐蔽，可供躲避的窗户比较多，只要蹲在窗户口一个一个点杀敌人即可。

大街上激战的难度依旧不高，躲在友军坦克后面慢慢推进，采用三步一停的策略慢慢前进。街道左侧建筑中有一个小门，可以钻进去避避风头，而且还能让友军继续推进，可以说是一个非常棒的地方，笔者强烈推荐。等到友军坦克推进到街角后，就转为地下铁战斗了。



地铁环节的战斗讲究技巧，一味的躲避不动并非上策。在灯灭的时候要果敢，推荐走地铁的左侧，通过墙边的房间来迂回作战。中途可能会有敌人突然杀到你面前，很考验玩家的反应能力。如果你很不走运，死了很多次也不要气馁，熟记敌人的数量、出现时机以及方位就行了。

相关奖杯

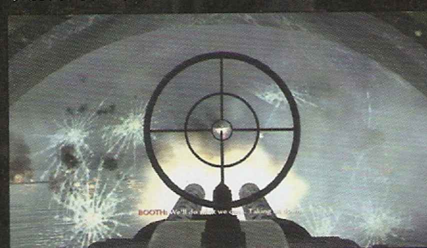
Shot in the Dark	铜杯

要求：在黑暗中杀死10个敌人。

方法：在地铁区域内，等待停电时射杀敌人，累计消灭10个敌人即可开启奖杯。

第十一关 Black Cats 老兵难度：低

飞机关和坦克关一样属于特殊关卡，此类关卡受难度的影响不大，但也不能麻痹大意。本关主要的威胁来自海面的巡逻船和后期出现的零式战机，所以在战斗时要优先清除掉这些麻烦。在飞机头部的攻击位置不光只有一挺机载机枪外，其实还配置有两门强力穿甲炮，按R2就发射强力穿甲弹，这类炮弹对于海面的巡逻船是非常具有杀伤力的。当飞机降落到水面后，系统提示要救



落水的海军，此时请无视救人指令，而是依旧专心攻击海面上的巡逻船和呼啸而来的零式战机。只要坚持数十分钟，就能顺利通过本关。

相关奖杯

Lights Out!	铜杯

要求：摧毁所有灯塔。

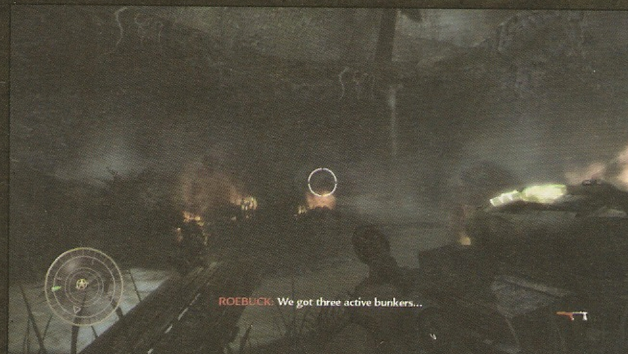
方法：灯塔是指日本军舰上的探照灯，每艘船前后各一个。射击时注意角度和时机，不要急着把船打沉。

Sum of All Zeros	银杯

要求：击坠45架零式战机。

方法：遭遇机群时就要猛烈，机载机枪和穿甲炮同时开火。等到飞机降落海面后不要救人，专心打飞机，整个战斗过程就看你的技术和运气了。另外，有一个节省时间的好方法，那就是在打飞机之前的记录点记录后退出，之后在没有拿到奖杯的情况下，直接选择退出游戏，然后再进游戏读档，这样能省去之前打军舰的部分，以便于玩家反复进行挑战。

第十二关 Blowtorch & Corkscrew 老兵难度：高



让人印象深刻的一关，在老兵难度下，本关简直可以用变态来形容。在草地区域会遭遇日军的埋伏，各位想必也都领教过了，如果冲得太急，那无疑是自杀。这部分的难点在于如何冲上山头，那就还是得靠烟雾弹来解决这个棘手问题。由于上山的路程比较长，光丢一枚烟雾弹是没有效果的，而是要先看准上山路线后，按照远、中、近的距离依次丢出三枚烟雾弹，烟雾范围要差不多覆盖住整条上山的路线才行。烟雾生效后，就端起火焰喷射器猛冲过去，边跑边用火焰喷射器左点扫射，记得要点射，这样才有机会冲到半山腰的暗堡内，从而获得宝贵的记录点。

炸碉堡环节中不能急躁，三个碉堡外面都埋伏着很多敌人。这些防守的日军都可以慢慢清理完，站远了用枪一个一个点掉。在炸掉第一个碉堡后，通往第二个碉堡的路上能看见扑克牌。第三个碉堡位置比较高，可以直接丢烟雾弹到上面，烟雾生效后冲过去一顿狂喷就基本拿下了。

进军日军最后的据点的过程比较艰辛，稍有不慎就会前功尽弃，因为要进入堡垒后才有记录点。在岔路口往左走虽然比较便捷，但是日军会从小路内源源不断的出现，所以只能找准敌人补充兵力的空隙往前推进，利用烟雾弹可以解决所有问题。进入堡垒后依旧不能松劲，内部道路狭窄，构造非常复杂，各个角落内都有埋伏着的敌人。采用喷火枪战术，遇到拐角就提前喷火试探，因为往往就会有敌人从那里冲出来，总之算准提前量往堡垒的各个角落进行猛喷，把敌人烧得一个不剩。任务最后会要求玩家上到天台，可千万不要冒失地冲上去，可以用手雷来安全地解决掉。



相关奖杯 无

第十三关 Breaking Point 老兵难度：中

本关难度没有之前的日本关卡难，大家可以稍微松口气。一开始拿到武器记得立刻找好掩体，别想着再找把好枪，因为敌人的埋伏立刻就会出现，时间上不允许你再挑挑拣拣的。如果你拿到的是M1919重机枪，那就别急着上子弹，而要专心对付猛扑过来的刺刀队和树上隐蔽的狙击手，清理完毕后贴着壕沟边缘快速来到地道口。

顺利通过地道后，来到了日军防御阵地，该区域的敌人是杀不完的，所以只能找好掩护一寸一寸地往前推进。区域的两边虽然有日军的埋伏，但却是最好的推进路线。来到下一个战斗区域就好打多了，因为可以以建筑作为掩护。进入日军迫击炮阵地，这里满地的炮弹就是杀敌的最好武器，要不停地朝各个方向狂扔，炸遍区域内的每一寸土地。在迫击炮阵地区域最后，可以看到右侧有一座红色小屋，里面箱子边上有扑克牌。

中央花园区域的地形异常复杂，而且敌人会发疯似地狂丢手雷，所以就不能有片刻的停留，





推荐推进路线是走右侧，那里的地形还比较有利，可以一直推进到敌人防御阵线的右后方。进入室内场景中，可以搁着木板射杀敌人，毕竟手中的M1919的威力实在太大。来到鬼子最后的阵地，此时敌人不管作出什么样的疯狂反扑，你也不能离开脚下的那块平台，因为敌人的手雷不会经常丢到平台上，所以还算是安全的。在防御期间，敌人会频繁发起肉搏战，要随时注意按R3。

相关奖杯

Mortar-dom	铜杯

要求：利用炮击炮炸死8个日本兵。

方法：日军迫击炮阵地里的炮弹可以直接当手雷扔，累计炸死8个日本兵即可开启奖杯。

Guardian Angel	铜杯

要求：拯救同伴。

方法：关卡最后的小平台上，会发生日本兵诈降的剧情。你要救的是右边的那名同伴，等到情况不妙时请立刻开枪射杀日本兵，奖杯便会开启。

第十四关 Heart of the Reich 老兵难度：高



经典的国会广场攻坚战，来到敌军占领的第一座建筑前，此时不需要开枪，而是快速跑到建筑的缺口附近，然后不要进入建筑内，而是走建筑外侧的道路，这样既能带动友军前压，又能获得第一个记录点。进入图书馆后采用隐蔽推进的方法，一边寻找机会往前推进，从而带动自友军前压，战斗熟练的玩家，在到达广场前可以做到一次都不死。

终于迎来广场攻坚战了，在笔者看来，这场战斗虽不是游戏中最难的地方，但也是具有代表性的难题，所以就详细介绍一套最简单的行动路线。第一个目标是右边第一座火炮，在冲锋开始前就可以消灭掉右侧广场上的可见目标，然后快速跑到广场右侧有缺口的位置，在那里干掉第一座炮的装弹员，附近的火力点都扫除后，就快速冲上去趴下埋设炸药。炸掉第一座炮后，往左边看可以发现一辆坦克的残骸，而上面就靠着一具火箭筒，这可以是解决第二火炮的关键道具，利用这宝贵的一发火箭炮就可以快速炸毁左边第二座火炮，摧毁两座火炮后会出现记录点。前往第三座炮的路程是一个难点，在防御阵线中央有一个广场花园式建筑，我们的目标就是到达那个建筑。这里有个秘诀，那就是在炸掉第二座火炮后往尽最大限度往前推进，然后再撤离到最安全的地方静等五分钟，这样就能依靠友军火力把守军的人数降低到最低点。接近中央花园建筑时要冒点险，那就是在守军刷新的空隙，快速跑到广场建筑的白色栏杆附近。而就在花园阶梯的左边，又能欣喜地看到一具火箭筒，这可是对付第三座火炮的法宝。利用火箭筒顺利炸掉第三座火炮后，还剩下右侧最后一座火炮，接近路线可以选择从广场建筑下面的小黑屋，要注意别太冒失了，因为黑屋后面的缺口很大，动作稍有迟缓就容易遭到手雷雨的洗礼。如果能快速冲出小黑屋，快速躲到外面的掩体后面，那就胜利在握了。总之具体情况还得根据当时情况来分析，相信各位有这个实力。

进入广场攻坚战的最后部分，行动路线是从右边建筑中穿行。歼灭右边建筑中的所有敌人，然后爬到二楼拿到狙击枪，此刻目标不是广场阶梯附近的敌人，而是国会高处破洞内的敌人和隐蔽在柱子之间的敌人，利用狙击枪狙杀目标可以有效地减少敌军的增援速度和数量。自己的狙击位置请自行调整，别被手雷再给埋了。守军数量有明显减少后，就下楼慢慢接近国会的阶梯，可以手雷来快速清敌，带动友军往前压，此时国会外面的守军其实是可以杀光的，关键在于消灭特定敌人，阻止增援，从而触发炸掉柱子的剧情。

相关奖杯 无

第十五关 Downfall　老兵难度：高

最后一关的难点在于开始部分，也就是如何顺利冲过第一处防御点。从第一个门望过去，厅内是敌军的防御线，其中好多火力点在高处，而地面防御设施又比较复杂，视野极其有限，加上手中的SVT-40步枪的火力实在是过于单薄，造成突击方面的严重问题。在此，笔者提供一条最邪道、最安全、最快速通过大厅防御的路线。首先趴着躲到第一个门左侧的立柱后面，然后快速钻到右前方的砖头堆后面（趴下观察时能看到），接着继续快速往右边的掩体移动，直到进入大厅右边的房间门口。之所以走右边房间，是因为走左边的难度比较高。来到右边房间门口，这里有一些杂物堆砌着，不用担心手雷飞过来，算是比较安全的一个落脚点。右边房间深处的敌军可以消灭光，透过杂物堆中间的空隙把所有可见目标全部歼灭。下一步就要冒险了，不要想着去左右墙角躲来躲去，而是直冲右边房间的最底部，请务必一口气冲过去。冲到房间底部的死路通道内可以说来到了最安全的位置，此时友军也会逐渐上压，压迫敌军防御线。接下来的工作就是在探头攻击大厅中间防御线后的敌军，一旦中枪请立刻缩回去休息会。等到把所有可见目标全部清理后，就能顺着墙角摸到大厅的大理石阶梯底部，在那等待片刻就能获得记录点。清理阶梯上的守军就轻松多了，在上到国会二楼的走廊时，会看到友军队员一脚踹开某间房间的门，在房间内能找到扑克牌。





来到会议大厅，此处的战斗非常惬意，附近可以找到PTRS-41狙击枪。在打击装备着喷火枪的敌兵时，也别太得意忘形了，小心被乱飞的流弹打中。来到国会的最高层，高处依旧有敌人火力点，火力非常强大，不要轻易暴露。路线选择左边的黑屋，依靠手雷来快速歼敌。相信打到这个份上已经没有什么可以难倒你了，胜利就在眼前，各位加油吧！

相关奖杯　无

死亡扑克牌收集指南

流程中一共有13张死亡扑克牌，除了驾驶坦克与飞机的两个关卡外其他关卡中都有一张，所有的卡片都可以在合作模式下使用，单机模式下任何难度均能取得。

第一关 Semper Fi

效果：打中敌人头部后会产生爆炸效果。
地点：任务开始后右侧的小茅屋内。





第二关 Little Resistance

效果：增加敌人的防御力。
地点：日军最后防守要塞的右侧，草地中。





第三关 Hard Landing

效果：倒地时手枪变成手雷。
地点：攻陷敌人的要塞，进门后在后面的桌子边。





第四关 Vendetta

效果：打死敌人后不会掉落枪械。
地点：跟随苏联老兵进入酒吧后，在旁边的角落中。





第五关 Their Land, Their Blood

效果：不能使用其他武器，只能用手雷，手雷扔出去不会爆炸，但能砸死人。
地点：摧毁4辆坦克后，在后面的马房中。





第六关 Burmem Out

效果：只有不停地杀死敌人才能回复 HP。
地点：前往第二个据点时左侧的小通道内。




第十二关 Blowtorch & Corkscrew

效果：可以对着同伴不断射击来治疗他。
地点：炸掉第一个碉堡后向左走，在石头的尽头。




第七关 Relentless

效果：增加敌人对手雷等爆炸物的抵抗能力。
地点：进入山洞后，在连接两条岔路中间的小路上。




第十三关 Breaking Point

效果：在 5 秒内连杀 3 人就可以变身为超级模式，对任何武器免疫，但只能用刀。
地点：摧毁三个据点后，在最前方的屋子里。




第九关 Ring of Steel

效果：只有爆头才能杀死敌人。
地点：进入庄园时，沿着墙壁走到底。




第十四关 Heart of the Reich

效果：射出去的子弹为彩弹。
地点：一开始的剧情完毕后，在另一边的楼梯下找到。




第十关 Eviction

效果：敌人变成僵尸，防御力提高并且携带武器。
地点：去大厅之前跳下一个会漏水的房间后获得。




第十五关 Downfall

效果：关掉屏幕上的准心、残弹量等等信息。
地点：两个 NPC 清理完房间后进入，在角落处找到。





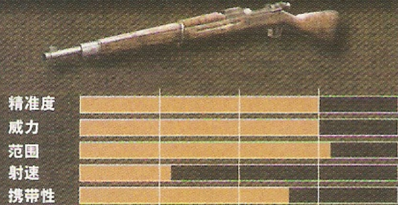

网战部分详尽解析



全枪械深度评定，让你找到只属于自己的爱枪

狙击步枪

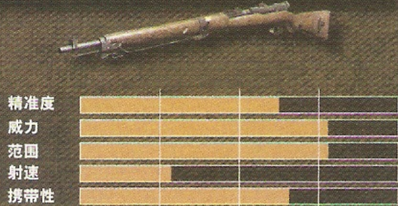
SPRINGFIELD 解锁等级：3



游戏中的春田狙击步枪应该是标准的 M1903A3 型，在第二次世界大战中，配备数量较少的 M1903 春田步枪被赐予了新的使命，也包括改进成狙击步枪，加装了 2.5 倍光学瞄准镜，具有精度上的优势，作为游戏中精度最高的枪械，春田狙击步枪首屈一指。这把枪通常也是玩家的首选，其清脆而又独特的枪声在游戏中很容易辨别，虽然威力稍小，但配合提升子弹威力的技能也可达到一击必杀的功效，在网战中出镜率颇高，一般都是一些美国玩家的最爱，在开阔的对战地图中，春田的稳定性与精准度的结合通常要比一些大威力的狙击枪更为实用。作为第一把可以使用的狙击步枪，春田狙击步枪的综合指数位列第一。

后备配件： 狙击准镜、刺刀、榴弹

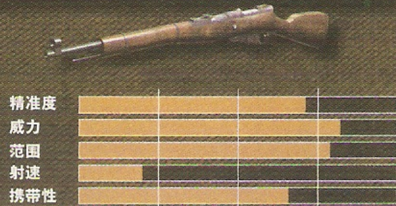
ARISAKA 解锁等级：4



有坂步枪结构简单，采用改进的毛瑟步枪的毛瑟式旋转后拉式枪机，枪机回转式闭锁机构，发射 6.5mm 口径枪弹，射击时后座力小、易于控制，具有较高可靠性和高准确度，因其枪机上有一个拱形防尘盖有如盖子般，所以这把枪又俗称“三八大盖”，游戏中这把枪的威力稍大于春田，而精准度则要逊色于春田不少，此枪最独特的地方还是其狙击镜是安装在枪的左边，开枪后从狙击镜的抖动可以看出其后坐力的确很小，在网战中的出场率并不高，只有一些日本玩家才会钟爱它。

后备配件： 狙击准镜、刺刀、榴弹

MOSIN-NAGANT 解锁等级：21



这把枪的命名源于枪械的设计者莫辛与纳甘兄弟所设计的供弹系统，作为二战时苏联红军的标准制式步枪，这把枪经过一次重大改进，最终以“M1891/30 莫辛 · 纳甘步枪”为正式名投入战场，使用机械瞄准具时的有效战斗距离为 400 米，使用瞄准镜时可达 800 米。在游戏中，莫辛 · 纳甘的表现优秀，无论是“裸枪”还是加装了狙击镜都非常好用，经常可以看见一些玩家拿着它冲锋陷阵，莫辛 · 纳甘虽然是单发的步枪，但在中远距离的威慑力丝毫不亚于其他冲锋枪与重机枪，威力大而兼顾精准度是它的优点，中距离被它打中可以说几乎是没有生还几率的，一枪一个地干掉对手很有瓦西里的风范。

后备配件： 狙击准镜、刺刀、榴弹

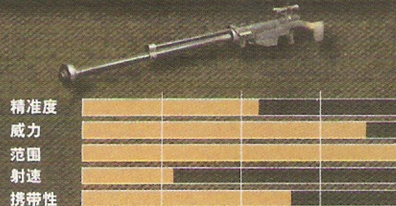
KAR98K 解锁等级：41



Karabiner 98k 毛瑟步枪是由 Gew 98 毛瑟步枪改进而来，其最大特点便是采用了弧形表尺，“V”形缺口式照门，倒“V”形准星，准星带有圆形护罩的设计。Kar 98k 步枪射击精度高，加装 4 倍、6 倍光学瞄准镜后，作为一种优秀的狙击步枪投入于二战之中。相比莫辛 · 纳甘虽然威力稍差，但提升了其精准度，使得有效距离更远，作为一把专业的狙击步枪，它有着不逊色于春田的精准度和媲美莫辛 · 纳甘的威力，是网战中一些职业狙击手的不二选择。Kar 98k 最大的特色是平衡了一把狙击枪所需要具备的三大要素——威力、精准度与泛用性，拆下狙击准镜的 Kar 98k 在中[illegible]距离的杀伤力和莫辛 · 纳甘一样能媲美其他枪械。

后备配件： 狙击准镜、刺刀、榴弹

PTRS-41 解锁等级：57

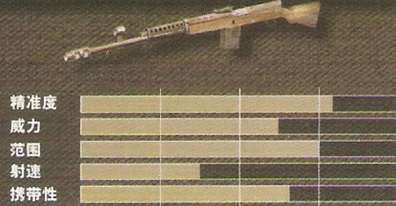


PTRS-41 是前苏联在二战期间研制并列装的一支反坦克狙击步枪。前苏联在两次世界大战之间试验了各种反坦克穿甲弹药，发现 12.7×108mm 穿甲弹无法满足要求之后开始研制新的 14.5×114mm 穿甲弹，可见其威力是所有狙击枪中最大的，而且是惟一一把可以断肢的狙击枪，其低沉而富有穿透感的枪声也是一大标志，最大的优点是初始便加装了狙击准镜，但载弹量不足和精准度上的先天缺陷使得它的发挥距离非常有限，在大地图中远距离的命中问题最为明显，有兴趣的朋友还可以用它来对付坦克。

后备配件： 无

半自动步枪

SVT-40 解锁等级：1



SVT 是“托卡列夫自动装填步枪”的缩写，SVT-40 是在 1940 年冬季苏联对芬兰作战所取得的经验教训上由 SVT-38 的基础下改进而成的，使用的是 1908 式 7.62×54mm 凸缘步枪弹，弹匣容量为 10 发。作为游戏中可以使用的第一把半自动步枪，SVT-40 的性能在所有半自动步枪中位于中间水平，小口径的子弹虽然威力小但开枪后的抖动不大，再配合提升子弹威力的技能一般情况下 3 发子弹就能置人于死地，最大的缺点是瞄准具不够精确，需要配合黑点准镜才能发挥其巨大的杀伤力，另外在大规模的网战中弹药携带量也是一大弊端。

后备配件： 消焰器、黑点瞄准镜、光学瞄准镜

GEWEHR 43 解锁等级：7

精准度 威力 范围 射速 携带性

Gewehr 43的原型是由Gewehr 41的基础上再借鉴了苏军的SVT-40的导气式工作原理改进而成，当时德国在半自动步枪的技术研究上要远落后于美国与苏联，Gewehr 43直到1943年才正式开始大批量生产并投入使用；由于是集中了苏军SVT-40与Gewehr 41的优点于一身，游戏中Gewehr 43半自动步枪的实用性要比SVT-40高了一个档次，连射时几乎不会抖动的枪口能更好地让玩家好好地预瞄下一个敌人，配合黑点瞄准镜的话绝对中半自动步枪中性能数一数二的好枪，而武器配件中的光学准镜更提供了放大功能，使得这把枪的泛用性提高不少，但惟一遗憾的是游戏中并没有像二战中那样提供狙击型的Gewehr 43准镜。

后备配件： 消音器、黑点瞄准镜、光学瞄准镜、榴弹

M1 GARAND 解锁等级：17

精准度 威力 范围 射速 携带性

M1式加兰德步枪（正式名称：United States Rifle, Caliber .30, M1）因其设计师约翰·坎特厄斯·加兰德而得名，是美军在第二次世界大战期间装备的制式步枪。这把枪的知名度不言而喻，在其他同类的二战题材游戏中也屡见不鲜，可见美国人对它的钟爱程度，其独特的双排8发子弹的钢制漏弹夹由机匣上方压入弹仓，最后一发子弹射击完毕时，弹夹会被退夹器自动弹出弹仓发出清脆的声响。M1加兰德步枪的射击速度相比Gewehr 43与SVT-40要高了很多，而且威力也高出了一大截，但在游戏中经常使用M1的玩家势必非常了解其优缺点，为了节约弹药而经常重新装填弹夹或多或少会影响你的节奏，远距离点射一定要等稳住了枪口才能继续射击，不然枪口的严重上跳会让你感到非常无语。M1式加兰德步枪也是游戏中惟一一把提供了狙击准镜的半自动步枪，其狙击型使用起来的感觉好比连射版的春田。

后备配件： 消焰器、刺刀、榴弹、狙击准镜

M1A1 CARBINE 解锁等级：65

精准度 威力 范围 射速 携带性

M1卡宾枪具有质量轻、射击时容易控制等优点，与当时的步枪相比，便于更换的弹匣和较大的容弹量是其优势，实际射速高而且后坐力较小，其射击精度和杀伤作用比使用手枪弹的冲锋枪强。在第二次世界大战期间，M1卡宾枪被认为是一种有效的近战武器，道格拉斯·麦克阿瑟将军更称卡宾枪为"为我们赢得太平洋战争胜利的最大因素"。游戏中这把M1A1 CARBINE应该是伞兵专用型，15发子弹的弹夹容量绝对保证了这把枪可以连续杀人，其特殊的"鬼环"瞄准具让玩家可以更为精确地射击，游戏中的M1A1 CARBINE半自动步枪最为好用，无论在子弹威力、射击速度、弹夹容量与弹药携带量上都表现出色，要说此枪惟一的缺点的话，就是需要65级才能解锁使用，对于需要一直转生的玩家来说，M1A1 CARBINE还可以在后期给你几百XP的额外补充，配合最终配件"圆型弹夹"，M1A1 CARBINE使用起来的感觉好比《使命召唤4 现代战争》中的M16，是在任何距离下都能让你得心应手的终极"杀人利器"。

后备配件： 消焰器、黑点瞄准镜、刺刀、圆型弹夹

STG-44 解锁等级：37

精准度 威力 范围 射速 携带性

STG44突击步枪（定型投产时名称为MP44）是现代步兵轻武器史上划时代的成就之一，前作《使命召唤4 现代战争》中便保留了这把有着划时代意义的突击步枪，可见其中包含的技术对于现代轻武器的研究上所做的卓越贡献。MP44这是首个大规模装备的使用短药筒和中间型威力枪弹的自动步枪，其使用的子弹长度比原有毛瑟步枪弹缩短了三分之一，使得枪的后坐力大大减小，解决了自动步枪无法连续准确射击的技术瓶颈。MP44的出色性能受到了前线部队的广泛好评，并正式改称Sturmgewehr 44，简称STG44，随之进入大量生产。STG44在游戏中作为步枪来说其性能已经非常出众了，中近距离配合黑点瞄准镜可以有效地杀伤敌人，枪械本身不但威力不逊色与同类的步枪外，其长弹夹更是在近距离作战中不会让玩家感到吃亏，但当正面与其他冲锋枪对抗时，STG44的射速问题就暴露出来了，推荐还是远距离使用黑点瞄准镜进行三连射。

后备配件： 消焰器、黑点瞄准镜、光学瞄准镜

霰弹枪

M1897 TRENCH GUN 解锁等级：2

精准度 威力 范围 射速 携带性

M1897 TRENCH GUN原名是温彻斯特M1897（Winchester Model M1897）是一支由著名美国枪械设计师约翰·勃朗宁设计，美国温彻斯特连发武器公司生产的泵动式及外击锤型设计的霰弹枪，此枪有不同长度的枪管可以选择，游戏中的温彻斯特M1897是专为陆军设计的短管版，额外的改进之处便是在枪管上安装了作为穿孔钢板的隔热罩，枪管比民用霰弹枪更短，但弹仓容量更大，没有窒气阀门，并装有刺刀座以便装上特制的M1917刺刀。霰弹枪在游戏中并不推荐成为首选武器，就算是在较小的地图中也一样如此，霰弹枪虽然单发威力巨大，但M1897上弹的间隙却是一个致命的弱点，只有一些喜欢挑战自我技术的玩家会真正使用上这把霰弹枪，而且必定是会配合反侦察的技能。

后备配件： 木柄、刺刀

DOUBLE-BARRELED 解锁等级：29

精准度 威力 范围 射速 携带性

这把枪是我们所俗称的"双管猎枪"，起初是流传于苏联民间用于打猎等活动，游戏中这把枪的实用性还是比单发的温彻斯特M1897要高一点。由于是双管猎枪，所以在一发子弹不能置人于死地的情况下还可以再补上一枪，是近距离最强大的武器了，要是两发子弹还打不死人的话干脆直接换手枪了，一般使用这把枪的玩家都会配合上弹速度提升的技能来弥补缺点，另外其配件的"短管"可以让这把枪的威力提高到惊人的满格，但霰弹枪仍然不是网战中的主流武器，这点也限制了广大玩家对于霰弹枪的喜爱程度。

后备配件： 木柄、专用改短型配件



冲锋枪

THOMPSON　解锁等级：1



精准度
威力
范围
射速
携带性

汤普森（Thompson）冲锋枪想必是无人不知无人不晓的世界名枪了吧，作为世界上最早诞生的实用型冲锋枪之一，汤普森取得了巨大的成功。它伴随美军和其他盟国军队经历了整个第二次世界大战，同时由于早期黑手党等的使用，使得该枪具备了亦正亦邪的双重色彩，因此比世界上任何一枝冲锋枪都具有更高的知名度。而冲锋枪，即“Submachine Gun”这个词也是由汤普森将军首先提出的，另外“战壕扫帚”这个别称就可以看出汤普森冲锋枪被定义为何种用途了。游戏中的汤普森冲锋枪性能位于全体冲锋枪的中流水平，初期最大的缺点就是弹夹太短，而且不使用提升弹药携带量的技能必定会有到处捡枪的窘境，汤普森冲锋枪独特的声音还有“芝加哥打字机”的爱称，后期加装圆型弹鼓才能发挥这把枪真正的实用性。射速快，弹夹长能够让玩家在近距离对抗中占得上风，在一些场景比较小的地图中能发挥其最大的优势。

后备配件：消音器、黑点瞄准镜、原型弹鼓

MP40　解锁等级：10



精准度
威力
范围
射速
携带性

MP40冲锋枪及其原型枪MP38冲锋枪，是不同于传统枪械制造观念且具有现代冲锋枪特点的杰出作品，MP40方便批量生产、射击可靠、精准度高，代表了当时德国最先进的设计理念，在军队中使用最为广泛，同时也是性能最优良的冲锋枪。MP40在游戏中的表现可以说是所有武器中最抢眼的，单发威力大并且连续射击精准，远距离的三连点射其杀伤力更不逊色与其他半自动步枪，是游戏中唯一一把可以冠以“全能”的冲锋枪。MP40在中距离最为强大，连续高威力的火力压制可以让一个“老鸟”级玩家在正面轻松干掉好几个其他玩家，近距离的发挥也同样和其他冲锋枪平起平坐，虽然在射速上要低于其他冲锋枪一个级别，但其单发威力大足已弥补射速上的不足，在网战中我们经常可以看见一些外国高手拿着MP40刷屏，可见其强大是玩家们所公认的。后期配备专用的双弹夹可以让MP40拥有更久的持续战斗能力，作为冲锋在第一线的玩家，MP40+消音+双弹夹绝对是你的首选。

后备配件：消音器、黑点瞄准镜、双弹夹

TYPE 100　解锁等级：25



精准度
威力
范围
射速
携带性

100式冲锋枪主要装备于日军伞兵、空降特战部队与敌后渗透部队等特殊单位。100式冲锋枪连发时射击密集度极高，单发时精度更高，有效射程达120米。而这种冲锋枪产量并不大，而且只装备于特殊部队，陆军的正规部队一般不装备100式冲锋枪。100式冲锋枪的独特设计是归咎于对枪械本身的定位不明确，历史上对这把冲锋枪的评定是：“在错误的作战理念下造成的种种怪异设计与配件的结合。”而在游戏中，TYPE100的表现是要优秀于汤普森的，不仅射速快，而且拥有单发更高的威力，但在中距离连续射击时的上跳让人很难控制，后期加装专用的长弹夹后就可以完全代替汤普森了，是四大冲锋枪中第二好用的。

后备配件：消音器、黑点瞄准镜、原型弹鼓

PPSH-41　解锁等级：53



精准度
威力
范围
射速
携带性

PPSh41（波波莎）的设计者是前苏联著名的武器设计师斯帕金的作品，这把枪也是和MP40有着方便大规模生产的共通点。1942年初，继前苏联陆军的测试认可之后，PPSh41冲锋枪开始大量生产，由于需求量大，大部分零件皆为钢板冲压成形，焊接及铆接的技术也大量使用。另外，只要把莫辛·纳甘步枪的枪管一分为二，就可以得到两根PPSh41的枪管。和MP40相比它更加可靠，有更高的射速，并能装两倍于MP40的弹药，发射更大威力的子弹，被称为二战时期最好的冲锋枪。PPSh41是所有冲锋枪中解锁最晚的，其优缺点最为明显，初期由于射速超快，所以换弹夹的频率颇高，就算是加装了原型弹鼓也丝毫没有改善，必须配合提升携带弹药量的技能才行。PPSh41射速超快并不意味着在近身战中能压制其他冲锋枪，相反，这把枪的实用程度要远差于同级别的MP40，而枪械本身不能加装消音器也是一大缺憾。

后备配件：黑点瞄准镜、原型弹鼓

手枪

COLT M1911　解锁等级：1



柯尔特作为世界老牌枪械制造公司，生产的M1911A1型手枪在美军中列装长达70年之久，作为第一把副武器其性能也是比较出色的，威力大是其最大的优点，用于狙击手防身是个不错的选择。

NAMBU　解锁等级：1



NAMBU的全称为南部14式手枪，是仿制德军的鲁格P08手枪的产物，指向射击精度极高，在游戏中是最为实用的一把手枪，虽然历史上对这把手枪都是有着负面的评价，但在游戏中就是给人“非常好用”的感觉

WALTHER P38　解锁等级：2



WALTHER P38手枪是为了代替LUGER P08作为德军的标准配制，游戏中在换手后能快速开枪是其最大的优势，在近距离作战中精准显然是不需要考虑的，只有快速开枪才能先发制人。

TOKAREV TT-38　解锁等级：21



这把手枪在历史中的标准型号是Tokarev TT-33，而不是TT-38。TOKAREV TT-38在游戏中各个方面的表现都比较一般，换弹夹的速度要比其他枪快，也吸引着一些人带上这把枪。

.357 MAGNUM　解锁等级：49



.357左轮手枪作为副武器其火力可以和主武器对抗，拿在手里非常有重量感，正面两发子弹就能干掉对手，而且换弹夹的动作非常帅气，是网战中广大玩家最为喜爱的武器之一。

机枪

TYPE 99

解锁等级：1

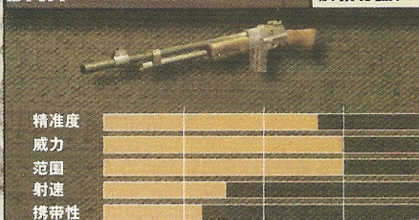


日军 99 式轻机枪是由 96 式的基础上改进而来，把口径提升到 7.7 毫米，枪口上加装了喇叭形状的消焰器，其他方面与 96 式基本一样。99 式机枪在太平洋战争与美军的作战中大量使用，由于日军基本没有冲锋枪，更没有半自动步枪这样的近战利器，所以 99 式轻机枪也经常用于冲锋作战中。TYPE99 作为游戏中第一把可以使用的轻机枪，其性能还是位于全体机枪的中间水平，其最大的特点莫过于专用的瞄准具，当玩家举枪之后视线会变得非常狭小，但瞄准具是所有机枪中最有精度的，射速、威力与后坐力这三大要求都非常平衡地体现在了这把枪上，同时 TYPE99 也是机枪中惟一一把可以安装刺刀的，可见这把机枪是多么的另类。

后备配件： 支架、刺刀

BAR

解锁等级：4



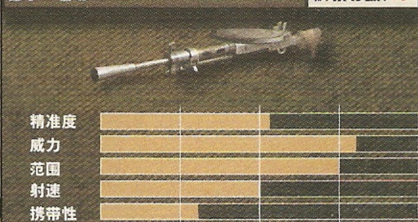
布朗宁自动步枪，简称“BAR”，全名为 Browning automatic rifle，最初的型号是在第一次世界大战中所使用的 M1918A1，由于其出色的可靠性而获得了不错的口碑。在第二次世界大战中，BAR 在各战区都广为使用，而它的全自动射击能力在游戏中则被归类到了机枪的行列里了，BAR 的射速不高，单发子弹威力大，从各方面看它都是半自动步枪的强化版，而作为一款机枪其最重要的火力压制一点都体现不出来，这点也导致了在游戏中很少有人会使用它，就算挑上了这把枪也不是用来做火力压制的，玩家们使用起来的方式更像是半自动步枪的点射用法。

后备配件： 支架



DP-28

解锁等级：13



“德加廖夫轻机枪（Degtyarev Pechotnyi）”简称 DP-28，也就是游戏中很有特色的转盘机枪。DP-28 是二战苏军的制式班用机枪，其结构简单，可靠耐用，深受苏军官兵的喜爱。DP-28 使用的是 7.62×54 毫米步枪弹，所以单发威力在游戏中是所有机枪中最高的，虽然射速较慢而且后坐力极大，凭借着其巨大的威力在中远距离仍是一把杀人利器，并且可以提供友军强大的火力掩护，喜欢担任机枪手角色的玩家一定会对这把枪情有独钟，DP-28 在近身时也能发挥强大的火力，但必须对枪口的晃动作一些瞄准上的修正，仔细观察 DP-28 开枪后枪口的晃动，然后稍微调整一下右摇杆来配合枪口的晃动，这样就能使 DP-28 在连续射击时确保一定的精度了。在远距离射击时，DP-28 的精准度也同样出色，单点连续射击很有 BAR 强化版的味道。

后备配件： 支架

MG42

解锁等级：33



MG42 机枪的原型为 MG34 式标准机枪，初期由于 MG34 在生产方面有众多缺点，例如结构较复杂，并直接导致制造工艺的复杂，而且需要耗费更多的工时和材料。在这种情况下，MG42 的改进成功可以说是枪械生产技术的一次重要的突破，采用冲压技术的德军在机枪这个方面已经远远领先了其他国家，在后来的实战中，MG42 出色的性能也很好的证明了这点，该机枪可作轻机枪使用，也可作重机枪使用，在游戏中德军的坦克上就是搭载了 MG42 机枪。MG42 要发挥出最大的威力还是需要支架这个配件，MG42 在不加装支架时的准度在中远距离是个大问题，但配合支架后使用起来的感觉就如坦克上的车载机枪了，而且威力大、子弹多，能提供强大的火力支援与远距离的精准点射，MG42 才是机枪中的佼佼者，而这把枪由其独特的枪声又被人称为“撕布机”。

后备配件： 支架



FG42

解锁等级：45

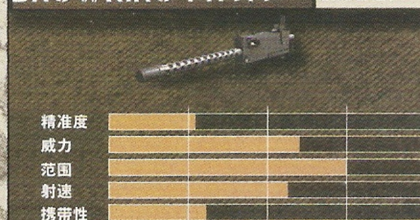


FG42 是专门为德军伞兵所定制的特种机枪，FG42 在研制与生产，直到最后的改进方案上都是一路曲折，直到最后 FG42 还是没有大量生产，而在历史中也是 MG42 机枪身边的次要角色。FG42 研制成功最令人吃惊之处还是当时所处的环境，设计师们利用仅有的物资资源，并且吸纳了种种先进的设计构思，但最大的不利条件还是空军要求采用 7.92×57mm 标准步枪，使得 FG42 满足不了空军的设计要求，而后期作战缺少空降行动也在一定程度上铸就了 FG42 的失败。游戏中 FG42 相比其他机枪更可以说是一款适合单兵作战的轻机枪，它有着高于其他机枪的射速，威力与精准也兼得，特殊的“鬼门＋十字架”瞄准具可以在 1～2 秒内把敌人打成筛子，在一对一的情况下，FG42 面对任何其他枪械都是有着压倒性的优势，配合专用的光学瞄准镜可以更大限度地提高射击时的准度，而 FG42 最大的缺点莫过于弹夹过短，面对复数敌人时往往有些力不从心的感觉。

后备配件： 支架、光学瞄准镜

BROWNING M1919

解锁等级：61



游戏中的 BROWNING M1919 其标准型号应该是 M1919A4 式 0.30 英寸（7.62mm）口径机枪，它是由第一次世界大战中 M1917A1 式勃朗宁重机枪（水冷式）的改进型，在游戏中这把机枪是彻彻底底的属于重型机枪，被设计成可以一人携带使用还是有点夸张的成分，这把重机枪在对战中只能扮演提供火力掩护的角色，由于连续射击时后坐太大，使得枪口上跳得非常厉害，单发点射时精度也差，所以必须配合支架使用，想必在游戏中选上这把枪的玩家一定很少。配合支架使用后的情况就明显好多了，但还是存在着精度上的问题，早时，有些玩家会使用这把枪的“无限子弹”BUG，其强大的穿透力和子弹威力可以让你忙扫一大片区域，当然能扫死人与否还得看你是不是扫对地方了（笑）。注：此 BUG 早已被官方修改掉了。

后备配件： 支架

技能解说

技能树一

技能	解锁等级	说明
Special Grenades×3	解锁等级：1	携带三枚特殊手雷，推荐装备毒气弹，可以使敌人视线产生模糊，非常好用。
Satchel Charge×2	解锁等级：1	炸药包是对付坦克的利器，如果配合提升爆炸武器威力的技能可以达到一击必杀的效果。
M9A1 Bazooka×2	解锁等级：2	"巴祖卡"火箭同样是对付坦克的武器之一，还可以干掉在高处的狙击手，距离是其最大的优势。
Bomb Squad	解锁等级：16	这个技能绝对是喜欢冲锋玩家的必备技能，在任何模式下都可以有效地避免被地雷炸死。
Bouncing Betty×2	解锁等级：24	地雷一般是狙击手必备的，主要用来防止敌人从背后偷袭。
Bandolier	解锁等级：40	提升弹药携带量一般不会被人重视，但像FG42这样的武器由于射速太快会造成弹药跟不上的情况，这时就需要装备这个技能了。
Primary Grenades	解锁等级：44	多携带一枚手雷出场，但由于本作的地图比较大，这个技能的实用性大打折扣。
M2 Flamethrower	解锁等级：65	火焰喷射器可以说是除了刀以外的最强武器，但装备条件比较苛刻，需要65级才能解锁。

技能树二

技能	解锁等级	说明
Stopping Power	解锁等级：1	让玩家再熟悉不过的技能了，对于狙击枪来说尤其重要。
Fireworks	解锁等级：1	增加爆炸物的威力，配合炸药包对付坦克轻而易举即可搞定。
Flak Jacket	解锁等级：1	提升对爆炸物的抵抗力，在游戏中属于比较冷门的技能之一。
Gas Mask	解锁等级：2	防毒面具可以使毒气弹无效化，但实用性也不高。
Juggernaut	解锁等级：4	增加血量，一些喜欢冲锋的玩家可以考虑一下。
Camouflage	解锁等级：12	躲避敌人的扫描，如果武器配合消音器的话，在战场中就处于"完全隐形"的状态了。
Sleight of Hand	解锁等级：28	加快换弹速度，通常是一些手拿重型机枪玩家的首选。
Shades	解锁等级：32	减少闪光弹的功效，说实话这个技能真的没人用……
Double Tap	解锁等级：36	提升射速的技能，可以配合MP40与一些射速稍慢的武器同时使用。
OverKill	解锁等级：56	能够携带两把主武器，在和人对战时可以到处捡枪用，所以实用度也不高。

技能树三

技能	解锁等级	说明
Deep Impact	解锁等级：1	增加子弹的穿透力，配合重机枪使用效果更为显著。
Extreme Conditioning	解锁等级：1	延长奔跑的时间，在对战时第一时间达到有利位置可以有效地狙杀敌人，对于狙击手和冲锋手来说非常重要。
Steady Aim	解锁等级：1	提升精准度，对于一些精准度稍差的武器可以起到一些修正的作用。
Toss Back	解锁等级：7	重置敌人的手雷引爆时间并把它扔回去，不过高手通常是捏一会再扔出来的，所以当你看见手雷提示时多半要看死亡回放咯。
Second Chance	解锁等级：10	俗称"倒地打手枪"技能，本作中对这个技能进行了强化，还可以治疗其他队友。
Martyrdom	解锁等级：20	经典的"死后下蛋"技能，投机取巧的玩家必定装备的技能。
Fireproof	解锁等级：48	减轻火焰喷射器的伤害，不过在网战中火焰喷射器出镜率低的可怜，所以技能就更没有人使用了。
Dead Silence	解锁等级：52	跑步时几乎不发出声音，这个技能在Search & Destroy模式中比较常用。
Iron Lungs	解锁等级：60	延长屏气时间使玩家可以更好地瞄准敌人，是狙击手的专用技能。
Reconnaissance	解锁等级：64	使用该技能后可以在地图中看见坦克的位置，还包括海军炮火的落弹点、狗群的位置等等。

载具技能

技能	解锁等级	说明
Water Cooler	解锁等级：1	减缓机枪的过热时间，让玩家可以扫射更长时间。
Greased Bearings	解锁等级：2	提高炮塔的旋转速度，让玩家更快地标准目标。
Ordnance Training	解锁等级：12	提高上弹速度，在网战中是广大玩家的首选技能。
Leadfoot	解锁等级：28	提高坦克的行驶速度，可以让玩家驾驶坦克以最快的速度支援前方。
Coaxial Machine Gun	解锁等级：40	可以使用坦克前段的机枪，优点是可以边驾驶边开火，但无法精确地控制方向。

各大主要地图战术解析

注：由于地图很多，游戏模式也比较多，在这里我就挑几个最常玩的地图和模式与各位分享。

AIRFIELD 地图

地图尺寸：大　　无坦克

推荐配置

冲锋型： MP40／双弹夹+Bomb Squad+Stopping Power+Extreme Conditioning

在中距离以内，MP40的强大可以说是毫无疑问的，非常适合在这张地图中使用。另外，玩家也可以把双弹夹换成消音器，这样在开枪的时候就不会被敌人发现了。由于地图比较大，快跑技能显得非常重要，冲锋时要尽可能地快速跑过比较空旷的区域，避免被狙击手盯上，在行动时Bomb Squad技能可以帮助玩家看出地雷，避免中招。

狙击型： MOSIN-NAGANT／狙击准镜+Bouncing Betty+Stopping Power+Iron Lungs

地图中有很多狙击位，相对美军这边的地形要有一点优势。莫辛·纳甘狙击枪的威力大，再配合提升子弹威力的技能可以做到一击必杀的效果，而使用铁肺技能可以让玩家在与敌人狙击手对狙时拥有更长的憋气时间，同时也更利于狙击移动中的目标。地雷可以安放在角落处，让敌人无法从身后偷袭。

游击型： FG42／光学准镜+Bandolier+Stopping Power+Deep Impact

FG42并非用来压制对手，而是让玩家在一对一时发挥其强大的优势。

同样 FG42 也可以在我方队员冲锋时进行压制性的射击，而使用提升弹药携带量的技能则可以让玩家战斗得更长久。

投机型：SVT-40/黑点瞄准镜+Bandolier+Stopping Power+Extreme Conditioning

SVT-40 作为在中远距离使用的武器，主要以点杀为主，玩家不用冲得太靠前，保持在中坚位置。SVT-40 配合黑点瞄准镜可以非常好的射杀四处流窜的敌人，加上提升弹药携带量的技能能让你一直处于上风。

开战后 1 分钟小谈

【日军篇】

整个地图对日军来说具有更多的优势，可以多出几名狙击手来阻击敌人。我方的冲锋队员开场后可以直接冲过地图中间的开阔区域到达敌人指挥部的下方，以手雷和烟雾弹为掩护，在这里很容易就能打开一道缺口。在所有狙击位中，除了地图左边薄弱之外，其他地点均是狙击的最佳位置，视野开阔并且隐蔽性极佳。其他个别行动的队员可以穿过地道慢慢前进，和走中央的队员形成夹击之势。由于考虑到狙击手的安全，建议让一个队员在左侧防守一阵子。

【美军篇】

美军的狙击点位置都比较暴露，所以狙击手一般不会轻易出现在窗口，狙击手无法提供掩护也不利于进攻。这里可以集体向地道或左侧移动，小心穿过地道后就可以分散展开行动了，优先干掉敌人在大楼内的狙击手。然后我方狙击手占领有利地形就可以反过来阻击回头的敌人了。如果对自己的水平有信心的话，可以直接在中间辽阔的区域硬碰硬，狙击手放弃狙击位直接去中央提供掩护。



开战后1分钟小谈

[进攻篇]

这张地图对于进攻方还是比较有利的，推荐以进攻B点为主，从右侧或地道前进可以避免遭到敌人狙击手的阻击。在进攻B点时要注意敌人可能蹲在角落中埋伏，所以最好谨慎前进。一旦占领B点防守起来就容易很多了，由于场景非常狭窄，我方的火力点可以形成交叉网。进攻A点没有什么很好的战术，惟一要注意远端很有可能会有狙击手，所以尽量依靠掩体慢慢靠近。之后可以用烟雾弹起到"声东击西"的效果。相比B点场景比较复杂，A点进攻起来相对要容易一些，但玩家很可能在移动的过程中被狙击手狙杀。

[防守篇]

防守B点相对较难，敌人很可能会直接从地下道里出来，而在大楼内部可以安放地雷来牵制敌人，自己躲在角落静静等待。有时出其不意直接冲进地下道能打个对方措手不及。防守A点的队员可以主动出击，如果一路顺畅的话就可以直接饶到敌人背后，从而达到夹击的效果。如果B点被敌人占领，则从背后绕回A点，剩下的就看各位的技术咯。





战略方针

[日军篇]

在WAR模式中，日军的地形优势非常明显，狙击手可以在大楼前方进行阻击，而且位置比较隐蔽，可以很好地掩护我方夺取第一面旗帜。技术好的狙击手在这里就可以连杀出狗。其他队员可以从侧面包抄敌人，一边扫清道路一边赶往第二面旗帜的地点。在夺取第一面旗帜之后，狙击手可以向前推进，大约在卡车附近就可以狙击对面的敌人了。第二面旗帜的位置对日军依然有利，可以从大楼下方的楼梯冲进去，或直接爬上楼梯去占领第二面旗帜。剩下的最后一面旗帜想拿下更是易如反掌，在我方狙击手的掩护下敌人几乎是冲不过来的，旗帜所处的场景也非常狭窄，我方可以从三面一起包围敌人直至拿下最后一面旗帜。

[美军篇]

想正面突破相当困难，前方有敌人的强大火力网，还有狙击手的阻击，美军这边没有任何掩体，就这样冲过去简直就是送死。推荐让一部分队员守在地道后方，不要贸然出击，并用机枪与手雷干掉前来强旗的日军。其他队员直接从地图中间的区域找到撕破口，冲进大楼内干掉日军，这样才能保证我方顺利地拿下第一面旗帜。进攻第二面旗帜时也是比较困难的，推荐分两路包抄，正面的敌人可以依靠掩体阻击我方，而由于地形原因，美军要吃力很多。两路包抄敌人后把敌人压制在后方的一小块区域内，这时就可以拿下第二面旗帜了。日军的最后一面旗帜相对来说要简单不少，如果这时呼叫海军炮火的话完全可以把日军压制回去。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

CASTLE 地图

地图尺寸：中　　无坦克

推荐配置

冲锋型： TPYE100／消音器 +Bandolier+Stopping Power+Martyrdom

由于地图环境非常复杂，多以近战为主，所以 TPYE100 的实用性最大，消音器也可以在混战中避免被敌人发现。增加弹药携带量也更利于玩家的发挥，弥补了子弹太少的缺点。Martyrdom 技能在战斗中也可以起到与敌人同归于尽的效果，在较小的场景中往往能发挥意想不到的效果。

狙击型： PTRS-41／狙击准镜 +Bouncing Betty+Stopping Power+Iron Lungs

本张地图中适合狙击的位置不多，PTRS-41 的优点就是威力大，配合提升子弹威力的技能真正做到"弹无虚发"，另外这把枪的穿透力大也是一个优点。地雷要安放在楼梯等拐角处，这样可以防止敌人从后面偷袭。

火力压制型： MG42／支架 +Bandolier+Stopping Power+Deep Impact

MG42 配合支架方便让玩家在任何地方都能架设一个"迷你"小炮台，附加的穿透技能更是能打穿地图中的一些墙壁与木板，让敌人无处藏身。玩家还可以把提升子弹威力的技能变更成加快换弹时间，这样连续的扫射压制让敌人无法还击。

游击型： M1A1 CARBINE／黑点瞄准镜 +M2 Flamethrower+Stopping Power+Extreme Conditioning

M1A1 CARBINE 配合黑点准镜可以说真的是一款杀人利器，在这张地图中非常好用，追求连杀的玩家还可以把黑点准镜换成弹夹，这样在面对复数敌人时就可以发挥弹夹长的优点了。火焰喷射器则弥补了近身战的不足，这套装备给玩家"远近兼顾"的效果。



开战后 1 分钟小谈

[日军篇]

日军的狙击位比较少，就在出生点的后方二层的阁楼上，狙击手可以优先占领，在楼梯拐角处安置地雷，由于在正面的视野并不好，有很多树会挡住视线，所以推荐站在凳子上来防守正面。冲锋的队员可以走过阶梯冲入小房间内，从这里开始就能碰见敌人，所以先用手雷开路吧。还有一个方案便是直接穿过木桥进攻正前方，中间的地方地形比较复杂，再一直往前走便是敌军的出生点，如果能突破这里就可以绕至敌军的背后了。

[美军篇]

美军的优势要大于日军，在出生点处可以直接狙击对面塔楼上的敌人，但主攻方向还是右侧的小房间。美军在这里的优势就在窗口处狙击手可以提供掩护，而且这里的地形向外扩展，更有利于美军的进攻。一部分队员还可以分散冲上楼梯，占领这里的至高点。一但控制住这里，日军想要攻破非常困难，在拐角安放好地雷后，这个地带是典型的"易守难攻"形。

开战后1分钟小谈

[进攻篇]

本张地图也是以主攻 B 点为主，A 点在大片的开阔区域里，所以非常难突破，阁楼和平台上还可能会有敌人的狙击手，所以在开阔地区行动是非常危险的。进攻 B 点时先让在窗口的同伴做掩护，然后以烟雾弹作为信号展开进攻。在房间外的敌人都有木板之类的掩体，所以可以先向里面丢一些毒气弹，然后就可以试探性地开枪了。另一个办法就是从楼梯上去来到阁楼，在拐角通常是会地雷的，要特别小心，突破这里再跳下去后就可以形成夹击之势了。

[防守篇]

防守方有很大的优势，首先在阁楼处安置一名狙击手，他的任务就是单人防守住 A 点，同样不要让敌人从背后偷袭。其他人集中防守 B 点，在楼梯这有一个非常隐蔽的狙击位，我方狙击手可以直接狙杀对面窗口中的敌人。在阁楼上还可以与负责防守 A 点的狙击手形成交叉火力，小房间的防守更容易，依靠木板之类的掩体守株待兔吧，如果外面稍有动静，可以打爆油桶试探，这样会有几率炸死敌人。





战略方针

[日军篇]

在 WAR 模式中，日军的优势不是很明显，而第一面旗帜也是双方争夺的焦点，在小房间内经常是手雷、毒气弹、闪光弹与烟雾弹满天飞。一般在外面的敌人不会轻易冲进来，楼梯处要好好把守，想要突破这样相持的局面唯有从木桥这里迂回到敌人的后方展开骚扰，同时我方需要大胆地向前压，如果有海军炮火支援的话，把落弹点设在小房间外面的空地上就可以有效地阻止敌人了，我方再乘机夺取第一面旗帜。第二面旗帜就在美军的出生点处，进攻这里就显得非常容易了，原本在阁楼处的狙击手此时此刻就能狙杀刚从后方重生点复活的敌人了。而第三面旗帜更是简单，我方早就对敌人有着三面包围之势，想要拿下最后一面旗帜也只是时间问题。

[美军篇]

在狙击点处必须让狙击手提防敌人从背后包抄，而要打破这样的僵局，推荐全力冲上楼梯到阁楼展开攻击，一旦占领阁楼可以对下面的日军造成极大的威胁，我方可以依托阁楼的优势压制住日军的进攻，同时拿下第一面旗帜，海军炮火的落弹点可以选择在阁楼的前方。第二面旗帜对美军来说更为有利，在阁楼上方可以直接看见旗帜，使用重型机枪等武器可以最大限度地打击下方的敌人，惟一要注意不要被远方的狙击手干掉，手雷和燃烧弹也同样适用。在夺取最后一面旗帜时优先注意远处的狙击手，周围都是比较开阔的场景，如果有炮火与狗的支援就会轻松许多，对面最后一面旗帜要靠地形优势慢慢前进，不可操之过急。

CLIFFSIDE 地图

地图尺寸：大　　无坦克

推荐配置

冲锋型： MP40／消音器+Bomb Squad+Stopping Power+Extreme Conditioning

本张地图主要以左、中、右三条通道为主要路线，场景中不乏很多中距离的对枪，使用MP40是非常明智的选择。玩家还可以把消音器换成双弹夹，这样就不必担心弹药的问题了，而快跑技能方便让玩家尽快绕到敌人的背后。

狙击型： SPRINGFIELD／狙击准镜+Bouncing Betty+Stopping Power+Extreme Conditioning

地图是呈长条型的，所以春田狙击步枪的精准度就体现出来了。在比赛开始后打开狙击准镜便能发现对面的敌人，对于狙击手来说，这时的精准度要比枪械本身的威力重要很多。另外，快跑技能方便让狙击手更快地转移位置，发挥打一枪换一个地方的理念。

游击型： BAR+Bandolier+Stopping Power+Extreme Conditioning

BAR虽然是机枪，但其单发点射的精度极高，所以非常适合在这张地图中发挥。BAR在防守时就算面对复数敌人时也能发挥很大的优势，在狭长的场景中最为明显，使用起来的感觉就如强化弹夹后的SVT-40。

阴人型： DOUBLE-BARRELED+Bomb Squad+Camouflage+Extreme Conditioning

顾名思义，这样的配置是阴人的必要装备，双管猎枪携带方便，而且近距离威力巨大。躲避扫描的技能可以让你处于隐形状态，先找个位置躲藏起来，等敌人经过后悄悄地跟上去干掉他，之后再找一个地方躲起来，玩阴险就应该这样才对。



开战后1分钟小谈

[日军篇]

本地图非常适合狙击手发挥，在比赛开始后，狙击手一开打瞄准镜便能看见敌人，日军在石柱后的狙击点要更有利些，而且在这里狙击手就能观察到敌军的动向，以便布置战术。在最左侧的通道由于地形狭窄，建议安置一名狙击手来看守此处。中间的道路比较开阔，后方石柱处的狙击手也可以看守这里，剩下的人员可以全力进攻右侧通路。需要注意的是，在快接近敌人出生点时，在左侧可能会遭到敌人的埋伏，所以尽量以烟雾弹干扰对方，然后再行突破。一旦突破后，后方的狙击手可以移动至地图中间的狙击位，这里可以提供更辽阔的视野。

[美军篇]

美军相对日军的出生位置要相对有利一些，开战后在后方沙包处的狙击位就能和敌人展开对狙。左侧是一条很狭窄的通道，一人防守即可。想要突破中间很困难，就算没有敌人狙击手的威胁，当冲出去时也可能会被三个区域的敌人围攻，所以还是推荐集中走右侧通道。这张地图的重点便是右侧通道的争夺，在这里由于地形的关系，很多山丘会挡住视线，所以前进时多以闪光弹和烟雾弹开路，不管哪一方，只要控制住这里便能掌握主动权。

开战后1分钟小谈

【进攻篇】

由于地图的原因，只能选择两条道路分别进攻A、B两点，所以建议集中进攻某一点，而且进攻时要求速度快、配合好，不能让敌人有喘气的机会。A点比较难打，但也是敌人比较容易疏忽的地方，要通过狭长的左侧通道必须用闪光弹配合毒气弹开路，一旦突破后就能绕进A点的小房间内了，在这里只有两个出入口，防守起来也就容易很多。B点虽然好打，但地形比较开阔，切忌不能急于进攻，不然很有可能被手雷炸死。另外，在B点附近的几个山丘后通常都会有人埋伏，要看清楚目标，一有动静便要试探性地开枪。

【防守篇】

防守方除了在A点拥有地形优势外，B点没有任何优势，加上人数不够，所以防守右侧的区域会非常吃力。开战后防守方要比进攻方更早到达B点，推荐扔闪光弹干扰敌人，然后寻找掩体掩护自己，火力网上形成交叉。当看见手雷飞过来时立刻向对面扔出手雷，开战一分钟后这里就能分出高下了，在开阔地区要活用手雷，有时候全体压上乱中取胜的事例也是有的。

SEARCH & DESTROY

WAR

战略方针

【日军篇】

日军在WAR模式中的优势巨大，出生点处后方的沙包是狙击手最理想的狙击点，而且在这里可以看得很远，想过来抢旗的敌人简直就是移动的靶子，当然必须先干掉后方的狙击手。在左侧的小房间内也可以防守住第一面旗帜，而且一旦趴下敌人完全打不到你，只可能被手雷炸死，但只要贴在门缝这还是非常安全的。第一面旗帜由于日军有地形上的优势，所以非常简单即可拿下。第二面旗帜相对也容易，日军都在开阔地带，而美军想夺回旗帜必须经过狭窄的通道。海军炮火的落弹点设在敌人的出生点处，这样能最大限度地阻止敌人前进。最后一面旗帜更是简单，狙击手可以移动到中间的狙击位，在这里可以直接阻击刚重生的敌人，而且视野也是正对着敌人的。当争夺最后一面旗帜时，日军早已形成三面包围的态势，而美军极有可能被逼重生到地图下侧，在如此巨大的地形优势前，日军几乎是处于不败的地位。

【美军篇】

美军想要拿下WAR模式的胜利非常不容易，尤其是第一面旗帜的争夺战。在这里地形非常不利，最好让技术好的队友连杀5人，这样呼叫海军炮火支援就会轻松许多。在抢夺第一面旗帜时会遭到三个方向的攻击，这时全军都需要压上，用闪光弹和烟雾弹封锁中间区域，分出一部分队员清理掉小房间内的敌人，然后坚守这里。如果有抢旗加速的话会简单不少，想要拿下第一面旗帜，美军是要付出沉重的代价的。在争夺第二面旗帜时，日军就明显要被动很多，美军可以乘着势头直接拿下第二面旗帜。在抢夺第三面旗帜时，日军都会重生在对面的山头处，所以要提防高处的狙击手，美军也可以依靠掩体躲在石头后面拿下最后这面旗帜。

DOWNFALL 地图

地图尺寸：大 有坦克

推荐配置

冲锋型：MP40／双弹夹 +Satchel Charge+Stopping Power+Extreme Conditioning

由于地图中有坦克，所以炸药包是必须装备的，技术不纯熟的玩家可以把炸药包换成巴祖卡火箭弹。MP40 仍然是本图中首选的近战武器，在远距离可以单发点射干掉敌人。另外，还可以把手雷换成 N74 粘性手雷，这样对付坦克更为有利。

狙击型：KAR98K／狙击准镜 +Bouncing Betty+Stopping Power+Iron Lungs

地图非常开阔，而且四处都是堡垒，这里非常适合安置狙击手，在入口附近安放地雷可以有效地阻止敌人。除了在堡垒中狙击敌人外，狙击手还要关注坦克的动向，当看见有敌人使用坦克上的机枪时应该优先干掉。

游击型：FG42／光学准镜 +Bandolier+Stopping Power+Extreme Conditioning

FG42 配合光学准镜的话使用起来非常方便，尤其是在如此大的地图之中，光学准镜的放大功能让你更好地瞄准敌人。射速快并且兼备精准度，在与敌人的对抗中充分发挥枪械的优势。

远近兼顾型：PTRS-41／MP40+M9A1 Bazooka+OverKill+Martyrdom

远处使用大威力的狙击枪狙杀敌人，近距离也同时装备了强力的 MP40，巴祖卡可以用来对付坦克，而"死后下蛋"技能则可以炸死想来捡枪的敌人，这种技能与装备的组合非常适合既能冲锋又能防守的玩家。



开战后1分钟小谈

[德军篇]

开战后的首要任务是驾驶坦克，在德军出生点处右侧废墟中有一个绝佳的狙击点，这里可以看见前方一大片开阔地。两辆坦克优先汇合，然后一起进攻右侧，其他队员可以零散地跟在坦克后面，当接近中间的碉堡时就可以分散行动了。这里主要以近战为主，后方的狙击手负责掩护，在战斗中一定要先摧毁对方的坦克，这样对我方就更有优势。坦克在本张地图中可以发挥巨大的作用，所以也会成为敌人优先攻击的目标，尽量让坦克保持在队伍的中间位置，不要太靠前以免落单。

[苏军篇]

相比德军的绝佳狙击点，苏军的地形优势就不怎么明显了，后方的狙击点非常容易暴露目标，推荐移动到出生点前方的碉堡中，在这里布置好地雷便可以形成一个狙击点了，而且能看见正前方和 45 度角的视野，算是一个比较好的位置。苏军的坦克向左侧汇合，在地图中央的位置和敌人交火，同样记住坦克不要太靠前，也不能太靠右，敌人的狙击手可能会移动到边缘。开战后其实也可以采用一些比较极端的战术，例如扔完闪光弹和烟雾弹后直接向正前方冲去，强行摧毁敌人的坦克，而我方坦克一赶到后便能大举反攻了。



开战后1分钟小谈

[进攻篇]

进攻方的套路有很多，A 点由于在小房间内，一旦贸然进去很有可能被手雷狂轰，一般突破地图中间后全力冲刺往左走。B 点有很多角落要注意，进攻前先用毒气弹或手雷试探一下，引敌人出来后便可开始游击。另一种快速的战法就是直接冲进 A 点快速埋下雷包，用闪光弹和毒气弹干扰对方，然后做一些掩护性的射击，让同伴快速埋雷后全身而退。此时此刻，防守起来就相当容易了。

[防守篇]

防守时推荐不要配置狙击手，全部以中近距离的武器为主，虽然是以防御为主，但本张地图推荐直接进攻全灭对方。开战后冲刺到碉堡前，用手雷开路以打乱对方的阵脚，随后散开一边正面迎击敌人，另一边绕其背后包抄，顺利的话可以直接全灭敌人或把敌人逼到地图的右侧，只要控制住这里，敌人就无计可施，不管对方从哪过来，我方都能清楚地看见。

战略方针

[德军篇]

WAR 模式中德军就不具备优势了，反而处于劣势，原因就是第一面旗帜的位置，在这里苏军可以透过楼梯上的缺口射杀我方抢旗的人员，而德军就不能，相对比较被动，所以强旗帜的时候一定要注意上方的缺口。另外，炸药包也可以在这里发挥极大的作用，但想把炸药包准确无误地扔进去还是需要一定水平的。两边的坦克负责打通两边的道路，其他人可以全线压上，把敌人压制在第二面旗帜处，这样再让去抢旗帜就能安全很多，海军炮火的落弹点同样在第二面旗帜附近。拿下第一面旗帜后继续前进，第二面旗帜在地道的下方，先从正上方透过木板干掉抢旗的敌人，然后再以毒气弹和闪光弹封锁两边的出入口。面对第三面旗帜时就非常简单了，此时苏军已经被压制到地图的最上方，如果我军还有坦克助阵的话简直就是一场屠杀了，坦克的炮火配合强大的火力足以把苏军打得无法动弹，更有可能被逼重生回后方。

[苏军篇]

苏军的优势就是在第一面旗帜处，可以透过墙壁上的缺口干掉想抢旗的敌人，但一定要注意最右侧的敌人。另一个优势就是旁边的碉堡，在碉堡内也可以从侧面扫射前来抢旗的敌人。总体来说，在 WAR 模式中的苏军具有很大的优势，抢下第一面旗帜没有什么大问题。而和德军相反的是，苏军的海军炮火可以直接炸死抢第二面旗帜的敌人，而且坦克也可以直接炮击到里面，非常有优势。德军防守起来要顾及三个方向，所以非常被动。而抢夺最后一面旗帜时就更简单了，总体情况也是德军被逼到了地图最下方的角落里，在正前方都是苏军的火力点外加坦克，苏军要拿下最后一面旗帜只是时间问题而已。



OUTSKIRTS 地图

地图尺寸：大　　有坦克

推荐配置

冲锋型：MP40／消音器+Bomb Squad+Stopping Power+Extreme Conditioning

地图非常大，能躲藏的地方也非常多，所以配合消音器是非常明智的选择。Bomb Squad技能可以让你在冲锋时看清角落里的地雷，快跑技能便于更快地穿梭在地图之中。如果对于MP40不满意的玩家可以换成TYPE100，不过弹药上限会有所限制。

狙击型：KAR98K／狙击准镜+Bouncing Betty+Stopping Power+Extreme Conditioning

由于狙击点相距比较远，使用快跑技能可以让你更快地到达狙击点，这样方便掩护队友的进攻。两颗地雷要放在拐角处，最典型的例子就是钟楼，在这里安放地雷对敌人造成的威胁非常大，而且由于钟楼环境特殊，一把手枪配合两颗地雷就可以防守很久。

游击型：GEWEHR 43／黑点准镜+Bouncing Betty+Stopping Power+Extreme Conditioning

这样的装备技能搭配更像是一个移动的狙击手，两颗地雷方便你任何环境下建立一个临时防线。GEWEHR 43配合黑点准镜有指哪打哪的功效，其威慑力丝毫不亚于狙击枪，但这样组合会有一个明显的弊端，就是弹药携带量的问题。

强袭型：DOUBLE-BARRELED+Bomb Squad+Sleight of Hand+Extreme Conditioning

由于本地图实在是太大了，想绕路之类的非常容易，这种组合适合深入敌后展开骚扰战。同时，双管猎枪是携带性最好的武器，而且场景中不乏有很多巷战，在近距离下的双管猎枪是非常强大的。



开战后1分钟小谈

【德军篇】

德军有充分的地形优势，而且狙击点的位置极好，狙击手在第一时间内便能到达钟楼处的狙击点来掩护同伴推进。驾驶坦克的同伴也可以掩护其他队员抢到地图中间的第二辆坦克，这时就具备了两辆坦克的优势了。进攻时不能太急，推荐集体行动。首先在钟楼附近维持阵型，依靠坦克的强大火力开路，等把敌人打散了以后就可以逐一歼灭了。至于在地图中那些落单的敌人不建议深追下去，维持整体阵型的完整才是本张地图中最好的战法。

【苏军篇】

苏军初期并不能有效地控制地图中央的钟楼，相反在这里会受到敌人的强烈反击，加上本身只有一辆坦克的支援，所以开局后便一直处于不利的形式。敌人的坦克一定要优先摧毁，这样能给我方减轻不少压力，同样也可以集体打游击战，移动到坦克无法移动到的狭窄区域。狙击手则安排在四周埋伏，伺机狙杀突然出现的敌人。当两辆坦克都被摧毁后，我方就可以和敌人在地图中展开巷战了，这也是对于我方队员技术与经验的考验。

开战后1分钟小谈

[进攻篇]

A 点的环境相对 B 来说要简单很多，所以比较容易进攻。在进攻 A 点时有三个方向可以选择，最左侧虽然可以绕到 A 点的后面，但场景比较开阔，非常容易遭到敌人埋伏。中间由于掩体很少，所以进攻时需要使用闪光弹和烟雾弹开路，对于 A 点内的环境要非常熟悉，这里极有可能会躲着一些阴险的敌人，推荐提前开枪进行扫射，达到“惊弓之鸟”的目的。和 A 点相邻的房间里也可能会有敌人埋伏，在占领了 A 点后千万不能忘记敌人很有可能已经从后面包抄过来，所以最好形成一个交叉的火力网互相照应。

[防守篇]

首先切忌不能大摇大摆地走下坡道，对面的狙击手正在窥视。防守 A 点时不推荐在房子内防守，应该先安设地雷，然后退到外面静观其变，地雷不仅是杀伤性武器，更可以起到警示的作用。若要主动出击的话，推荐一开始便沿着左侧前进，绕大半段路迂回至敌人的后方。A 点的防守相对容易很多，只要在楼梯拐角处安放完地雷后就可以守株待兔了，推荐趴在 B 点后面的草堆里，这样可以避免被手雷直接炸死。

SEARCH & DESTROY

FIRST FLOOR

SECOND FLOOR

SECOND FLOOR

FIRST FLOOR

SECOND FLOOR

SECOND FLOOR

WAR

战略方针

[德军篇]

德军可以率先到达钟楼内。等待布置完毕后，在钟楼内几乎都是我方的火力点，敌人只能从窗口或者前门进来，我方的火力网全都集中在这里，敌人只能通过手雷、炸药包等等武器来威胁我们，可以说要拿下第一面旗帜非常简单。第二面旗帜对于德军来说更有优势，房间内的环境复杂，我们可以从任何角度攻击想抢旗帜的敌人。另外，跳上楼梯的平台处还能 l 阻击房间外面的敌人，简直就是绝对的优势，如果呼叫海军炮火的话，可以直接出狗了。在争夺最后一面旗帜时的形式依然对德军有利，苏军的重生点都被逼到一个角落中，配合坦克的炮火可以把敌人压制在很小一块范围内。

[苏军篇]

由于初期就有先天性的不利环境，所以苏军想要赢得 WAR 模式的胜利异常困难。在钟楼的第一面旗帜非常难拿下，唯有靠人海战术才能突破这里，手雷、闪光弹、毒气弹时刻都得往里扔，只要一控制住节奏，寻找间隙攻入钟楼并占领有利地形，这样便能慢慢扭转不利的趋势，最终拿下最艰难的第一面旗帜。争夺第二面旗帜时，苏军就开始有优势了，海军炮火可以有效地阻止敌人夺回旗帜，而且第二面旗帜周围都是掩体，惟一要注意的是敌人会频繁地扔手雷过来，拿下也只是时间问题。最后一面旗帜在小房间内，这里的环境绝对是进攻方有优势，在房间内的敌人非常被动，几个窗口外都是苏军的火力点，而且房间里必定都是手雷、烟雾弹、毒气弹漫天飞，一旦让苏军呼叫海军炮火支援的话，这面旗帜就唾手可得了。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

ROUNDHOUSE 地图

地图尺寸： 大　　有坦克

推荐配置

冲锋型： MP40／双弹夹 +M9A1 Bazooka+Stopping Power+Extreme Conditioning

MP40 的强大毋庸置疑，但在这张地图中与半自动步枪对枪时要稍微吃亏一点。携带巴祖卡火箭弹不仅能够对付坦克，而且可以对付躲在高处的狙击手，如果对 MP40 的机械准具不适应的话，可以换成黑点瞄准镜。

狙击型： MOSIN–NAGANT／狙击准镜 +Bouncing Betty+Stopping Power+Iron Lungs

地图非常大，而莫辛－纳干狙击步枪的优点便是威力大同时兼顾精准度，在地图中可以隔着铁栅栏、玻璃等等狙杀对手。使用铁肺技能能更好地让你瞄准跑动中的敌人。

游击型： GEWEHR 43／黑点瞄准镜 +Bouncing Betty+Stopping Power+Extreme Conditioning

GEWEHR 43 的优点便是稳定，外加黑点瞄准镜后非常好用，但在面对复数敌人时就有点力不从心的感觉了。使用这把枪的玩家最好保持在整个队伍的中间位置，两颗地雷安放在角落等地方可能会收到意想不到的效果哦。

火力压制型： MG42／支架 +Bandolier+Sleight of Hand+Deep Impact

使用这类配置的玩家其主要目的就是帮助队友做掩护，MG42 的射速与威力都非常优秀，附加的支架方便你在任何地点都能架设起来，配合穿透技能可以打穿场景中的一些铁栅栏，这点在对付高处的狙击手时最能体现出来。



开战后1分钟小谈

[德军篇]

德军的出生位置非常不利，后方没有理想的狙击点，推荐开战后直接向下方突击，依靠坦克的炮火打开缺口。冲进下方的厂房内就可以站稳脚跟了。在地图中央偏左的平台上可能会有敌人狙击手埋伏，而且厂房外面的环境很乱，只有依靠集体行动才能突破这里。如果发现情况不对便马上退回厂房内和敌人展开阵地战，切忌不能轻易冲出去送死。

[苏军篇]

苏军在一开始便能占据两个有利的狙击点，在地图最下方的厂房中安置地雷，然后可以透过二层的玻璃来狙杀敌人，这里视野非常开阔。出生点上方的平台也是绝佳的狙击位置，在这里可以看见整个地图中敌人的动向。其他人可以分散兵力一面守住下方的厂房，令一部分则从中央的原型建筑中迂回到敌人后方实施打击，配合坦克可以很好地牵制住敌人，让敌人一直处于被动挨打的局面。

开战后1分钟小谈

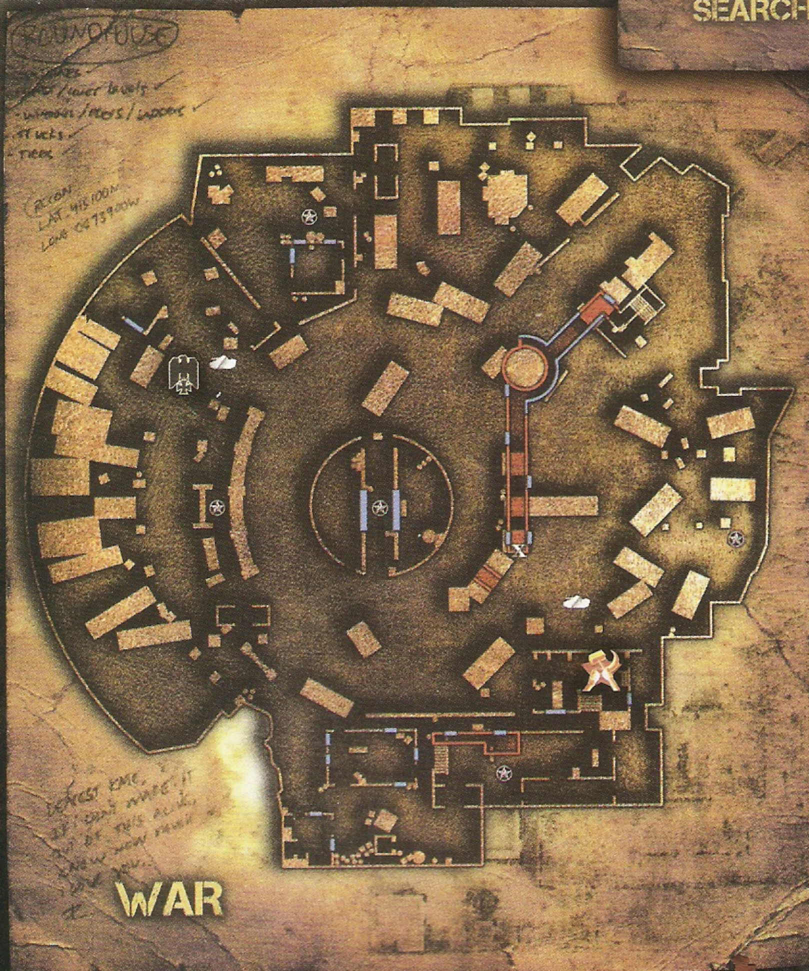
[进攻篇]

由于A点和B点距离很远，所以使得进攻方非常有利。首先明确好进攻的目标，这里推荐进攻A点。虽然A点比较远，但其环境有利于进攻方，在快接近A点时先用毒气弹探探虚实，然后一同冲进去，仔细检查每个角落是否有敌人埋伏。安放完雷包后就可以退到外面等待敌人自动送上门来了。在进攻B点时要移动迅速，敌人很有可能在开场后便狙杀掉你，所以尽量避免走直线。当冲进厂房后先稳一稳节奏，然后分别从三个方向一同出击，技术好的话在这里即可全灭敌人。

[防守篇]

本张地图对防守方来说非常不利，要同时防守两个距离相距比较远的地点，一方面要分散兵力，另一方面没有很好的配合。所以推荐采取主动进攻的战术，开战后直接从出生点向左突击，在快接近到中央原型建筑时就可以扔出手雷，运气好的话直接就可以炸死对方几人，在这里短暂的交火候就可以大概分出胜负了。如果人数上没有了优势就立刻退回B点死守，要是人数占优势就可以杀回A点去了。





战略方针

[德军篇]

由于没有狙击手的掩护，德军非常不利。地图中央的圆形建筑是双方交战的集中点，如果哪一方率先呼叫了海军炮火支援的话，那就更具有优势。德军炮火的落弹点要设在厂房的前面，这样既能挡住狙击手的视线，也同时阻止了敌人的进攻。乘此机会全力拿下第一面旗帜。第二面旗帜在厂房中，在这里敌人主要会从前方的小门和左边的门里冲出来，首先把敌人压制到厂房的外围，然后再去抢第二面旗帜就容易多了，或者使用毒气弹来封锁两个主要通路都是可行的方法，这时的海军炮火对敌人造成不了什么巨大的威胁。当争夺最后一面旗帜时，海军炮火就非常有用了，苏军会被逼到地图上方的角落里，我方会在厂房附近不断地重生，惟一需要注意的是苏军的狙击手会在高处对我方造成威胁。

[苏军篇]

苏军在争夺第一面旗帜时是有优势的，但不可急于进攻。首先，有利的狙击点都在我方这，其他人要配合狙击手封锁住敌人的行动，整体上的战术就是要把敌人向左挤压，等待呼叫海军炮火时就可以占领第一面旗帜了。第二面旗帜双方都没有什么优势，但我方可以依靠速度在德军重生点处实施阻击，这样就能把敌人堵截在外面，此时迅速拿下第二面旗帜。争夺第三面旗帜时，在平台高处的狙击手可以看见敌人的大概动向，由于这里也是比较开阔，所以一出炮火支援便能把这里夷为平地，敌人会被压制在地图最上方无法动弹，此时便能拿下最后一面旗帜了。

SEELOW 地图

地图尺寸：大　有坦克

推荐配置

冲锋型：MP40／消音器+M9A1 Bazooka+Stopping Power+Extreme Conditioning
本张地图非常"长"，MP40只能在一些狭窄的区域发挥强大的优势，在比较开阔的地区还是以三连点射为主。对付敌人的坦克不推荐使用炸药包，巴祖卡火箭弹有距离上的优势，所以非常安全。

狙击型：SPRINGFIELD／狙击准镜+Bouncing Betty+Stopping Power+Iron Lungs
在这个地图中，春田狙击步枪的精准度就非常有优势了，相比其他的狙击枪精度不足以至于一枪打不死人的情况相比，春田狙击步枪绝对是这张地图中狙击手的不二选择。

游击型：M1A1 CARBINE／黑点准镜+Bandolier+Stopping Power+Extreme Conditioning
M1A1 CARBINE适合在中远距离发挥，配合黑点可以让你更好地瞄准移动中的目标。配合提升弹药携带量的技能可以让你战斗得更长久，避免占据有利地形时却因为没有子弹而尴尬的窘境。

防守型：MG42／支架+Bandolier+Stopping Power+Deep Impact
防守型的玩家通常是负责看守重要据点，例如地图中的一些建筑、地道之类的。MG42配合支架可以在窗口处形成一个火力点，但缺点是容易被敌人的狙击手干掉，所以一旦暴露之后便要即时更换位置。



开战后1分钟小谈

[德军篇]
起初双方都没有任何优势，以地图中央的铁轨为分界线，开战后我方应该注重于防守，而不是贸然进攻。优先摧毁敌人的坦克，必要时我方的坦克可以为友军开路，在铺平道路后就可以沿着地图左侧开始向前推进，切忌地图下方的建筑物内多半会有敌人的狙击手。一旦突破这里，立即转入左侧的废墟中展开巷战，等我方的坦克一到，便能大举反攻。如果行动迅速的话，在1分钟内便能清理掉地图下半部分中的所有敌人。

[苏军篇]
苏军同样在开局后不能草率进攻，摧毁敌人的坦克后才能确保进攻的路线畅通无阻，和德军的路线不同的是，苏军可以直接穿越地道来到右侧的房间中，狙击手可以在这里为队友做掩护，其他人则快速包抄到敌人的后面。在干掉四周分散的德军后，几乎就能把他们的重生点逼回地图下方了。



开战后1分钟小谈

[进攻篇]

要到达 B 点必须穿过中央一大片比较空旷的区域，途中可能会遇到敌人狙击手的阻击，这里强烈建议只攻打 A 点。进攻 A 点时，周围的环境更有利于进攻方，A 点处是一个两层的小房间，其中极有可能有敌人的埋伏，先用毒气弹试探性地扔上二楼，然后以闪光弹封锁前方，乘机突入小房间内，埋完雷包后形式对进攻方来说就更有利了，这里可以选择躲藏在二楼防守，也可以选择趴在 B 点后方的草丛中伏击敌人。

[防守篇]

主要以防守 A 点为主，开战后有些技术高超的玩家用狙击枪便能先发制人。A 的防守主要以伏击为主，就算中了敌人的毒气弹后也不要慌张，在拐角处多安置地雷来减缓敌人的步伐。有时候主动从 A 点左侧的小房间窗口跳出去打得敌人措手不及也不失为一种极端的战术。同样，沿着边缘慢慢前进就能迂回到敌人的后方，从而和 A 点的友军形成夹击之势。

战略方针

[德军篇]

地图中一共有 6 辆坦克，而且德军在抢夺第一面旗帜时是拥有巨大优势的。首先，第一面旗帜是在地图中间的木板夹缝处，德军坦克的炮弹完全可以打进木板的缝隙里，这样就有很大几率能炸死过来抢旗的敌人，同时配合炮塔上的机枪扫射，敌人完全没有还手之力。而我方在抢旗时可以依靠坦克的掩护，非常轻松即能拿下第一面旗帜。在抢夺第二面旗帜时，德军依然有巨大的优势，坦克开上高地后可以直接炮轰旗帜所在的小房间，只要坦克不被摧毁，敌人就不可能夺下旗帜，负责冲锋的队员只要在外面制造烟雾，然后乘机冲进房间拿下旗帜即可。第三面旗帜想要拿下更是简单，以海军炮火配合坦克的压制能把敌人逼到地图最左侧的废墟里，而且敌人若想夺回旗帜，势必要经过中间一大片开阔的草地，我方的狙击手可以透过铁轨处的缝隙狙杀敌人，在我方强大的火力压制下几乎就是一场完胜。

[苏军篇]

苏军在这个模式中几乎没有优势，坦克的炮弹也打不进缝隙里，所以最实际的方法就是全力摧毁敌人的坦克，然后走地道向前推进，力争把敌人压制回去，当控制住局势之后就能安心地拿下第一面旗帜了。第二面旗帜的争夺开始对苏军有利，由于旗帜是在一个小房间内，我方的坦克可以直接炮轰前来抢旗的敌人，惟一要注意的是远端的建筑内可能会有敌人的狙击手埋伏，建议坦克压制性的开炮掩护我方夺旗。最后一面旗帜的争夺早已没有悬念了，被逼到角落里的敌人想要夺回旗帜也必须经过一大片开阔地带，我方的坦克和狙击手均能对其有效地进行阻击，加上海军炮火的支援，胜利可以说是囊中之物了。



UPHEAVAL 地图

地图尺寸：中　　无坦克

推荐配置

冲锋型：MP40／消音器 +Bomb Squad+Stopping Power+Extreme Conditioning

这是一张典型的巷战地图，MP40 配合消音器能让敌人无法察觉到你。快跑技能也能帮助更快地到达目的地，同时方便在建筑之间来回穿梭。如果不喜欢 MP40 的玩家可以换成 TPYE100 或 PPSH-41。

狙击型：KAR98K／狙击准镜 +Bouncing Betty+Stopping Power+Iron Lungs

狙击点主要都集中在阁楼等地方，地雷最好安放在拐角处。狙击手还要注意敌人可能会用巴祖卡火箭弹，所以尽量避免长时间都待在窗口，敌人的手雷也可以直接把你炸死。

游击型：M1A1 CARBINE／黑点准镜 +Bandolier+Stopping Power+Extreme Conditioning

最适合巷战的武器，在占领有利位置后，这把枪配合黑点瞄准镜真能做到"来一个杀一个，来两个杀一双"的效果，如果要长期占领某一个建筑，那推荐换成 Bouncing Betty 技能，这样防守起来更加容易。

扫荡型：THOMPSON／原型弹鼓 +M2 Flamethrower+Juggernaut+Extreme Conditioning

这类装备的玩家在地图中的主要任务就是扫荡建筑物中的敌人，火焰喷射器在狭窄的地方使用起来非常容易，提升自己的血量在近战时也更利于火焰喷射器的发挥。



开战后1分钟小谈

[德军篇]

由于是巷战的原因，所以进攻起来的套路也非常简单，狙击手在房子中提供掩护，然后我方可以选择两个方案。第一种方案即直接向地图右侧推进，目的是消灭房间中敌人的狙击手，并把敌人向左压制。第二种方案则是沿着地图中央直接向下推进，目的同样是消灭敌人的狙击手，如果成功的话可以把敌人压制在右侧比较小的一块区域里。

[苏军篇]

苏军在开战后完全可以和德军展开对攻，如果情况不妙还可以退回出生点右面的房间里。推荐向右移动，一来可以避免遭到敌人的狙击，二来则可以依靠地形优势慢慢清理掉这里的敌人。当打通这里的通路后就能迂回到敌人狙击点的后方了。而在房间内防守的狙击手可能会落单，所以最好移动到最右侧的房间里，这里也有极佳的视野，同时也防止了敌人从背后偷袭我方。



开战后1分钟小谈

[进攻篇]

A 点相对 B 点来说要更有利于进攻方，这里地形开阔，而且不容易遭到敌人的狙击。在进攻时要特别注意 A 点左侧的房间和草丛，这里通常都是一些喜欢阴人玩家的出没地。首先用闪光弹和烟雾弹造成混淆视听的效果，然后乘机突入房间内消灭敌人，安放完雷包后可以躲藏在最右侧的房间中，这里地形优势绝佳，可以观察到整个雷区的动向。

[防守篇]

防守 B 点非常容易，防守方有绝对的地形优势，而且这里是个典型的“易守难攻”。A 点防御相对难度较高，推荐直接从中路长驱直下，这样就能绕到敌人的后面形成包围的态势，无论敌人怎么行动都只能被围困在 A 点，我方只要慢慢逼近就能将其全部消灭。如果敌人强攻 B 点，那么我方同样可以迂回到敌人的后方，1 分钟内即可全部消灭。



战略方针

[德军篇]

第一面旗帜的争夺是双方焦点，而且两边都有地形优势，在这时谁先呼叫海军炮火就可以率先拿下旗帜。德军在抢夺第二面旗帜时反而处于比较不利的局面，对面建筑中的狙击手是个很大的威胁，一定要将其干掉。然后依靠人海战术把敌人压制回去，若能呼叫海军炮火支援的话会轻松不少。想拿下最后一面旗帜更为困难，最右侧房间中可以清楚地一览周围的环境，而且在抢旗时会遭到敌人手雷的狂轰滥炸，推荐从背后两面包抄，把敌人的重生点逼回去，这样再拿下旗帜便是轻而易举的事了。

[苏军篇]

在抢夺第一面旗帜时和德军面临同样一个问题，谁先呼叫出海军炮火便能掌握主动权。抢夺第二面旗帜时，苏军要占有一定的优势，旗帜在狭小的房间内，我方可以用手雷、炸药包等干掉前来强旗的敌人，在这里推荐兵分两路压制住外围的敌人，此时再拿下第二面旗帜。争夺最后一面旗帜时要求速度快，不要让敌人有喘气的机会，一旦敌人占领了有利地形会产生焦灼状态，这时很有可能会被敌人反扑。

结束语

早在看这篇文章之前，想必已经有很多玩家都拿到白金奖杯了吧？游戏单机流程中的一些难点奖杯已经全部列出，希望能给仍然奋战在白金奖杯道路上的各位玩家带来一些帮助，只要能够帮到你们，我们也就心满意足了。网战部分目前仍然是非常的火，其中的一些战术指导相信可以给玩家带来一些启示吧。由于页数的关系，未能把所有地图和模式都列出来，还请各位多多包涵。网战中的变数也很多，如何引导队伍取得胜利还需要玩家们多多发挥自己的潜能呀，使命的召唤还未完结，让我们一同期待《现代战争 2》的到来！

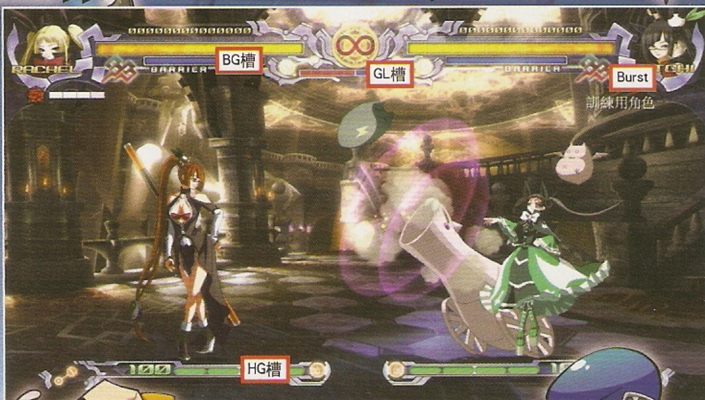


苍翼默示录	Arc System Works	格斗
PS3 BlazBlue：Calamity Trigger		日版
2009年6月25日发售	1～2人	5800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

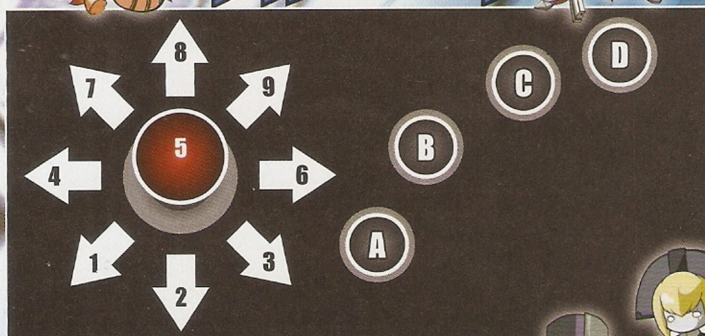
文 九兵卫 & 青猫 美编 木仙

作为“《罪恶装备》系列”的后继者，《苍翼默示录》的发售给所有喜欢华丽风格 2D 格斗游戏的玩家交上了一个满意的答卷。不仅继承了街机版的爽快操作和优良画面，本作的家用机版更是新增了丰富且耐玩的故事模式和网络对战模式。不管你是否是格斗游戏达人，相信本篇详细的攻略都能带领大家迈入“苍之魔导书”的殿堂。

游戏画面解说



操作说明



主要模式介绍

街机模式

街机模式(Arcade Mode)移植于街机版,每个角色各10场战斗,最终BOSS为。第一次通过街机模式,玩家可以解锁该角色AS技的使用(Ragna、Rachel、ν-13初期便可以使用)。另外,以Ragna、Rachel、ν-13和Hakumen第一次完成街机模式能解锁其Unlimited版本的使用。



分数模式

分数模式(Score Mode)是本作最难的部分,战斗顺序、场数(12场战斗)以及难度都是固定的,和玩家所选角色无关。由于是否将分数模式通关事关多个成就/奖杯,所以也是我们必须啃下的一块硬骨头,具体我们会在后文中的成就/奖杯攻略中为大家介绍。



故事模式



本作的故事模式(Story Mode)为家用机版原创,内容厚道没话说,大家可以参见后文的介绍将故事模式达成100%完成率,相信作为FANS的你一定会觉得很值!

网络模式

作为一款格斗对战游戏,家用机版新增的网络模式(Network)无疑是巨大的亮点。本作的网络模式分为RANK MATCH和PLAY MATCH两个部分:前者单纯用于提升玩家等级(LV),方便且快捷;而后者则以房间为单位让多名玩家聚集在一起进行对战,主办者还可以邀请好友或者指定对战规则。如果你才刚刚入门,也可以选择一言不发地作为一名观战者来欣赏达人的对局获取心得。另外,网战会按各种分类对玩家进行实时的排名,我们不仅能了解自身的实力水平,同时也可以选择一些高手的录像下载并观看。

从目前情况来看,本作网络部分非常令人满意,在网络通畅的情况下很少出现拖慢或者掉线的问题,在线对战的玩家人数和实力都还算不错,强烈推荐有条件的玩家务必尝试一下!



系统解说

基础数据

本作的角色并没有像以往那样通过防御力来划分性能,所有人的防御力都是等同的,取而代之的是体力值的设定。不同的体力值意味着各个角色所能承受的伤害不同,这也是游戏中的一项最基础的数据。

下表中我们给大家列出了和本作的系统息息相关若干基础数据。以F为单位的,表示的是时间的帧数,帧数越短则速度越快;以dot为单位的,表示的是距离的点阵数,点阵数越少则表示距离越短。刚开始接触《苍翼默示录》的玩家或者对格斗游戏研究不深的人,对下表中的数据无需太斤斤计较,关键其实在于对比各个角色间的性能差,这样才能制定出有的放矢的对战策略。对于一款格斗游戏而言,这也是最需要钻研和领悟的地方,其重要性甚至强过连段。



基础数据一览

名称	Ragna	Jin	Noel	Rachel	Tager	Taokaka	Litchi	Arakune	Bang	Carl	Hakumen	ν-13
体力	10000	11500	11000	11000	13000	10500	11000	10500	11500	9500	12000	10000
HG收入率补正（%）	70	75	75	80	70	70	70	80	70	80	30	70
地面投技距离（dot）	80000	90000	70000	70000	210000	140000	80000	120000	120000	80000	120000	80000
空中投技距离（dot）	90000	80000	80000	80000	160000	100000	160000	120000	120000	90000	90000	160000
前方步行速度（dot）	6200	5900	6600	4000	6000	6000	5300	7200	8000	7700	6400	5500
后方步行速度（dot）	4800	4800	5000	3800	4500	5000	4100	4200	5000	5000	4100	5000
冲刺初速度（dot）	18000	16000	18000	14000	—	20000	14000	—	21000	30000	28000	22000
冲刺加速度（dot）	440	440	440	300	—	440	440	—	200	—	—	320
冲刺最大速度（dot）	28000	28000	28000	28000	—	28000	28000	—	38000	—	—	30000
疾退发生时间（F）	20	22	18	23	23	18	21	48	36	20	27	24
疾退无敌时间（F）	5	5	5	7	19	7	5	36	9	7	0	6
疾退移动距离（dot）	270000	360000	318000	345000	184000	252000	225000	36000	48000	38000	27000	371416
垂直跳跃过渡时间（F）	4	5	4	4	6	4	3	3	4	4	4	4
前方跳跃过渡时间（F）	4	5	4	4	6	4	3	4	4	4	4	4
后方跳跃过渡时间（F）	4	5	4	4	6	4	3	3	4	4	4	4
跳跃滞空时间（F）	39	39	39	52	43	43	33	54	40	42	42	42
HJ跳跃滞空时间（F）	48	48	48	66	59	42	58	57	47	51	51	51
跳跃重力	1650	1650	1650	1000	1250	2400	1500	1150	1750	1450	1450	1500
空中跳跃次数	1	1	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1
空中冲刺次数	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1	1
空中冲刺发生时间（F）	20	20	20	20	—	20	18	45	20	20	23	18
空中冲刺重力	—	—	—	—	—	—	—	−500	—	—	—	—
空中疾退发生时间（F）	16	16	16	16	—	16	30	45	23	16	23	12
空中疾退重力	—	—	—	—	—	—	1350	−500	—	—	—	—
空中冲刺高度限制（dot）	—	—	—	—	—	—	—	20000	—	—	—	—
崩防防御力	100	120	100	110	150	80	110	90	100	80	140	100
消极防守耐性	2	6	4	6	6	4	4	3	1	4	6	8
角色连段比率（%）	100	100	100	85	115	80	105	90	100	80	140	100
HIT数补正起始值	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	60

攻击系统

基本连段

和其他很多格斗游戏一样，基本连段是构成本作的一个最基础的系统。虽然连段本身因角色而异，但其都会遵循硬直从小到大这样的原则，例如从A、B攻击到C攻击、从普通技到必杀技、从可取消技到不可取消技等等。熟悉某个角色的性能之前了解其基本连段的规律是玩家最先需要做的一件事情。需要强调的是，大部分基础连段的输入需要在前一招式的硬直结束之前进行，而非招式完成后，因为连段本身也是利用了招式相互抵消的原理来缩短发生时间的。

取消系统

跳跃取消 熟悉《罪恶装备》系列的玩家都知道，跳跃取消（JC）是连段中使用最频繁的一个技巧，其操作方法为在攻击命中对手的同时按上方向⬉/⬆/⬈(前一个指令中若已包含上方向，则需要先将方向回中)。JC在空中或者地面都可以发动，但却并不是所有的招式都可以JC。在本作中，不少角色可以在空中进行多段JC（例如Taokaka），这一点老玩家也要注意。

冲刺取消 冲刺取消（Dash Cancel）是在攻击命中的同时以方向➡➡进行取消，它只适用于Ragna、Jin、Arakune和ν-13的部分招式中。

RC 《苍翼默示录》中取消了FRC的设定，只保留了用途更广且更容易上手的RC取消（Rapid Cancel）。发动RC时同时按下A+B+C键即可，消耗50%的HG槽。除了在连段中使用，当我方攻击被对手防御而露出较大破绽时，玩家也可以发动RC来保命。

HG槽

HG槽即为能量槽，两格各占50%。攻击对手或者受到对手攻击时HG槽便会增长，当体力槽在25%以下则会自动回复。要注意的是，本作中进行Dash时，HG槽是不会增长的。

特殊技

D键 D键的Drive技能是本作最具特色的个性系统，也是发挥角色性能的关键。每个角色的D键技能区别很大，这里不一一描述，部分D键攻击会消耗对应的能量槽。



DD技 DD技（Distortion Drive）简单地说就是超杀，攻击力和演出效果均不俗，需要消耗50%的HG槽。

AS技 AS技（Astral）等同于一击必杀，是游戏中最令人热血喷张的攻击技。不过在本作中，发动AS技需要满足以下条件：完成对应角色的街机模式（Ragna、Rachel、ν-13初期便可使用），对战双方处于决胜局，对手体力在20%以下，HG槽为100%。

防御系统

GL槽

战斗中双方体力槽中间的GL槽（Guard Libra）是本作新增的一个系统。让对手防御我方攻击便可让GL槽向对方涨去，同时GL槽旁边的光球也会越来越亮。涨满后，对方就会陷入一定时间的防御崩坏状态（发生时间120F），利用这一点可以更好地把握对战中的压制节奏，也让游戏更加具有策略性。

BG槽

本作中完美防御（Barrier防御）的使用方法是防御时同时按下A+B键，此时会消耗玩家体力槽下方的BG槽（Barrier Guage）。初始状态下的BG槽为100%，使用Barrier防御2秒后自动回复。BG槽变为0%时，角色的防御力极端低下。虽然使用Barrier防御会令防御硬直时间延长1F，但它可以防掉原本空中防御不能的招式，而且能在Dash过程中帮助我们进行急停，防御时还可以将对手弹开到更远的距离，所以是非常有用的技巧。



直防

在我方受到攻击后的8F以内进行防御就可以发动直防(角色发出白光),这属于偏上级向的技巧。其优点是防御硬直短,HG槽回复3%,近距离的反击也成为可能。同样的,直防也可以防掉原本空中防御不能的招式。



这里顺便提一下Barrier直防,它既保留了Barrier防御能弹开对手的特点,也具有直防硬直时间短的优势。发动时同样是在受到攻击的8F以内防御,同时按下A+B键。

Barrier Burst

能瞬间将对手弹开的Burst系统一直是《罪恶装备》系列"的特色,它在本作以BB技(Barrier Burst)的形式继续存在。所不同的是,本作中的Burst在每一局中只能使用一次,而且关键的是,使用Barrier Burst之后,我方承受的所有攻击伤害都将变为1.5倍(体力槽上显示"DANGER"),因此不到最后万不得已的时候最好不要轻易使出Burst。另外,当BG槽为100%时,发动Barrier Burst后角色身边会发出红光,BG槽为50%~99%时发动则为绿光,低于50%为绿光,这三种情况的发生时间(防御或被攻击时)分别为8F、20F和32F,换而言之也就是越容易被对手抓住破绽。

以下情况不可以发动Burst:

- 被抓投或者被DD技命中时不可以发动Burst;
- 后仰、被吹飞、倒地中不可发动Burst;
- 我方处于出招硬直状态中不可发动Burst。



消极防御

当在对战中经常出现后退或者Dash后退时间(地面和空中),系统会自动认定其为消极防御并作出"Negative Warning"的警告。此时如果再不进行积极进攻,角色就会陷入"消极状态"。该状态下角色身体发出红光,承受的所有攻击将变为2倍。

防守反击

所谓防守反击(Counter Assult),即为在防御的同时按下方向➡/↘/↙+A+B,成功发动时角色会发出白光,效果为抵消防御硬直并将对手击飞。防守反击需要消耗50%的HG槽,并本身并没有攻击力,但可以代入连段中使用。尤其是当我方GL槽快耗尽的时候,出其不意地发动CA技还是能起到不错的效果。



其他系统

抓投与拆投

本作中的普通投技是按B+C键发动,有前后方向和空中以及地面的区别。投技成功判定后的13F以内或者受创或者防御状态下的27F以内,对手迅速同时按下B+C键则可以进行拆投。此外,拆投可以先行输入,按下B+C键后的11F之内如果被对手抓投,同样也可以拆投成功。拆投成功后双方硬直时间相同,不存在有利。这里提供给大家一个窍门,如果对战中担心自己被抓投而又对时机的把握没有信心,我们可以输入后方向+A+B+C键来进行拆投,这样即使拆投失败,我方顶多也就是Barrier防御的状态,不会给对手留下任何破绽。此外,用空投来择对手的空中受身也算是立回中的一个技巧。



关于投技的画面表示:站立状态下被抓投时角色上方会出现绿色的"!",而受创状态或者防御状态被投则是紫色的"!!",前者的拆投时机要比后者短。而指令投无法进行拆投,此时角色上方会出现一个红色的"×"。

受创动作

本作中的各个角色攻击都被分为不同的等级,它们在命中对手时给其造成的受创动作和硬直时间都是不同的。熟悉并掌握角色的受创动作,不仅有利于我方组织追击,也能让我们自身学会回避不利的策略与方法。

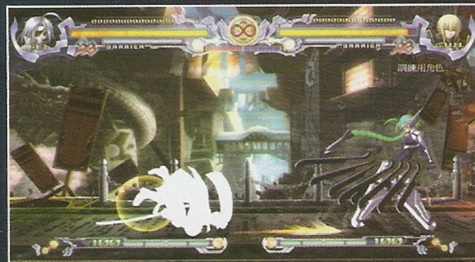
受创动作中最常见的是后仰,主要发生在Counter中,画面会出现红光以及文字提示,此时对方会出现较长的后仰已经受身不能时间,这是进行连击的最佳时机。另外,在蹲姿状态下如果被对方攻击命中,受创的硬直时间会追加2F,这点尤为需要注意。

特殊受创动作	
弹地	令对手撞击地面后反弹,可以进行空连。例如Tager的➡C;
撞壁	令对手撞击版边并反弹,反弹的路线和距离版边的远近有关。例如Taokaka的➡C;
旋转倒地	令对手原地旋转后倒地,可以追加地面或空中连段。例如Rachel的"C~C附加";
滑倒	令对手倒地后在地面滑行一段距离,版中比较难连击。例如Jin的"雾枪 尖晶斩";
踉跄	令对手原地踉跄后倒地,例如Ragna的⬇⬇C。 踉跄倒地前连点D以外的按键可以恢复,这样能避免被连击。

起身

起身系统是本作最新颖的一个部分,也往往最容易让初次上手的玩家摸不着头脑。对战中倒地后起身分为前滚起身(前方向)、后滚起身(后方向)、原地起身(下方向)以及紧急起身(不按方向)共4种,可以通过方向键进行控制。起身的地面判定中可以通过防御或者必杀技来取消,此前则为空中判定时间,可以通过空中连段进行追击。想要回避这一点,可以采取紧急起身。

简单来说,后滚起身多用于版中倒地,前滚起身则可以在版边逃跑,只是前滚和后滚的发生时间长,容易被对手中断;而原地起身虽然对打击类攻击没有无敌时间,但起身的时间却是最短的;紧急起身则主要用于回避空中连段。另外顺便提一下,起身过程中受到对手连段攻击的伤害值会修正整个连段的80%,修正点从3秒后开始计算。



各种起身性能						
起身类型	起身时间	打击无敌	无防备状态	投技无敌	空中判定	地面判定
前滚起身	39F	1~3F	4~17F	1~17F	1~17F	18~397F
后滚起身	39F	1~10F	11~17F	1~17F	1~17F	18~397F
原地起身	19F	0F	1~13F	1~19F	1~13F	14~197F
紧急受身	32F	32F	0F	32F	32F	0F

故事模式

100%完成率攻略

本作的故事模式可以说是家用机版最大的亮点。不仅剧本大幅增加，其中全新加入的人物及事件CG数量也令人惊叹；原班声优重新录制的全程人物语音，再加上家用机版独占的新剧情角色的登场，FANS绝对没有任何理由错过。甚至有人开玩笑地称本作的故事模式堪比角色扮演游戏，因为就算对着攻略，想要看完13条路线的所有剧情也差不多要10个小时，而且这一点还由于中文版的存在使得对外语苦手的国内玩家也有机会感受本作精彩的剧情。

这里需要强调的是，除了各种分支路线，游戏中的绝大部分GAME OVER也是计算故事模式完成率的，部分战斗还需要以DD技击倒对手，想要达成完成率100%玩家千万要注意。虽然是否达成全角色完成率100%并不影响成就/奖杯的取得，但却可以解锁游戏中各个角色的声优为本次家用机版特别录制的特典语音以及大量精美插画，因此达成全剧情还是相当有必要的。

图表说明	
→（黑色箭头）	剧情路线
→（红色箭头）	战胜对手后的路线
→（蓝色箭头）	负于对手后的路线
GAME OVER	GAME OVER对应的完成率

※为方便国内玩家阅读，故事模式攻略以中文版剧情为准。

拉格纳

①尽管"拉格纳篇"的流程看似不复杂，但是由于最终结局对流程中使用DD/AS技击倒对手的次数有要求，所以本条路线我们也至少需要玩两遍以上；
②建议大家在章节"宿敌"前留一个存档，之前不使用DD/AS技击败对手，这样就可以顺利完成两个TRUE END。

- 从恶梦醒来：VS Rachel → GAME OVER
- 往下水道：VS Arakune → GAME OVER
- 选择分支：1 我管不着了，随便你吧。 / 2 他已经没救了，只能把它杀了。
- 往统制机构分部：VS Jin → GAME OVER
- 东方城五号街：VS Taokaka → GAME OVER
- 宿敌：VS Hakumen (Unlimited) → GAME OVER
- 浪人街：VS Bang → GAME OVER
- 命运的选择：要点②
- 宿命对决：VS Hakumen (Unlimited) → NORMAL END / GAME OVER
- 发生条件：1 未使用DD/AS技击败对手 → VS Noel → TRUE END
- 发生条件：2 至少使用一次DD/AS技击败对手 → VS v-13 → TRUE END / GAME OVER
- 发生条件：3 全部使用DD/AS技击败对手 → VS Ragna → NORMAL END / GAME OVER

琴恩

①想更高效地达成"琴恩篇"完成率100%，建议大家先走"士官学校"的路线，这样第一次就能触发TRUE END（需要战胜Noel）；第二次玩的时候走"第七机关"的路线（需要战胜Rachel），这样才能能触发与白面交手的另一个TRUE END（需要战胜Rachel），因为该结局必须在完成前一个TRUE END的基础上才能触发；
②两种进入"统制机构"章节的方式分别计算完成率。

- 斑鸠：VS Bang → GAME OVER
- 选择分支：1 ……太无聊了。 / 2 既然是障碍，只好排除了。
- 士官学校：VS Carl → GAME OVER
- 第七机关：VS Tager
- 统制机构：VS Noel → GAME OVER
- 花园：VS Rachel → GAME OVER
- 反叛：VS Ragna → NORMAL END
- 孽缘：VS Ragna → GAME OVER
- 敌人：VS New → NORMAL END
- 发生条件：1 战胜Noel → TRUE END
- 1 完成一次TRUE END并战胜Rachel → VS Hakumen → TRUE END

诺爱儿

①"诺爱儿篇"的难点在于除了"被操纵者"和"过去回忆"以外的所有战斗以DD/AS技击倒对手（如图标明）可以引发追加剧情。而且以DD/AS技击倒对手和以普通攻击击败对手，这两种触发方式的完成率是分开计算的，所以我们需要打两遍才行；
②为了触发"报仇"路线的两个结局，玩家需要打两次；而"女人样"路线虽然只有一个结局，但同样需要打两遍才能达到完成率100%（是否使用DD/AS技击倒对手），大家千万别忘了。

- 被操纵者：VS Carl → GAME OVER
- 卫士的责务：VS Tager
- 报仇：VS Bang → GAME OVER
- 女人样：VS Bang → GAME OVER
- 琴恩·如月：VS Jin → GAME OVER
- 第二刺客：VS Taokaka → GAME OVER
- 过去记忆：VS New → GAME OVER
- 最后刺客：VS Litchi → NORMAL END / GAME OVER
- 发生条件：1 未以DD/AS技击倒Tager、Bang、Jin → NORMAL END
- 1 以DD/AS技击倒Tager、Bang、Jin → TRUE END

雷其儿

①"雷其儿篇"的路线较为简单,无特殊条件,可以很快完成;

②战斗中多使用飞行道具牵制对方,不要让其近身,战斗便没有难度。

- 卡路路 VS Carl → GAME OVER
- 选择分支:1 就把他放着吧。 / 2 可能要稍微教训一下礼貌吧?
- 1 → 诺爱儿 VS Noel → GAME OVER
- 2 → 白面 VS Bang → GAME OVER
- 诺爱儿 → 邦哥 VS Hakumen → GAME OVER
- 白面 → 亚拉酷泥 VS Arakune → NORMAL END / GAME OVER
- 邦哥 → 选择分支:1 那种白痴,不理也罢。 / 2 我一定要让他好看……。
- 1 → 拉格纳 VS Ragna → NORMAL END / GAME OVER
- 2 → 帝卡 VS Tager → TRUE END / GAME OVER

帝卡

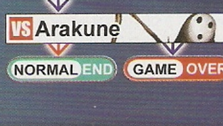
①"帝卡篇"没有太多分支,第一遍即可完成 TRUE END;

②第一次在章节"斑鸠的悲剧"中获胜并完成随后的结局后(TRUE END 或 NORMAL END),再在该章节中以 DD 技或者 AS 技将 Bang 击倒,这样就能触发新的章节"金色勇者再度出现"。

- 失落城 VS Taokaka → GAME OVER
- 斑鸠的悲剧 VS Bang → GAME OVER
- → 金色勇者再度出现 → NORMAL END
- → 各自的想法 VS Litch → GAME OVER
- 到达统制机构内部 VS Jin
- → 信赖 VS Hakumen → TRUE END / GAME OVER
- → VS Arakune → NORMAL END / GAME OVER







莉琪

①首战"外出"章节的战斗胜败不与剧情完成度无关,也不影响流程;

②"境界之力"路线需要在与 Ragna 一战中使用 DD/AS 技获得胜利才可进入,该场战斗中以普通攻击获胜以及战败的完成率另外分别计算;

③胜或负分别计算完成率;

④"莉琪篇"的 TRUE END 触发条件为:"亚拉酷泥篇"中遇到白面、触发"可疑人物"路线以外的任意一条路线 NORMAL END、在章节"境界之力"选择分支【想用这个力量,去违抗命运啊。】。以上三个条件需要同时满足;

⑤如果之前已在"亚拉酷泥篇"中遇到白面且 NORMAL END 也已触发,在这里只要在章节"境界之力"选择【想用这个力量,来保护重要的东西罢了。】便可满足该条件,这样便能保证完成率达到 100%。

- 外出 VS Taokaka
- 少年与机神
- 选择分支:1 很令人在意,去看看好了。 / 2 不过要赶快把握时间去找拉格纳。
- 1 → VS Carl
- 通缉犯拉格纳
- 选择分支:1 是否可以听我讲一些话呢? / 2 你是犯罪者,我不能放过你 / 3 是否可以到我家坐一下呢?
- VS Ragna
- → 图书馆 / 境界的力量 / 可疑人物
- 可疑人物 VS Bang → NORMAL END
- 境界的力量 → 选择分支:1 想用这个力量,来保护重要的东西罢了。 / 2 想用这个力量,去违抗命运啊。
- 2 → 别离 VS Arakune → GAME OVER
- 图书馆 → 选择分支:1 那个人不是拉格纳。 / 2 求求你,为了这个街着想,不要在这里闹事。
- 1 → NORMAL END
- 2 → VS Noel → NORMAL END / GAME OVER
- 别离 → 发生条件:1 满足TRUE END触发条件 → TRUE END / 2 满足 TRUE END 触发条件 → GAME OVER

桃卡卡

①"桃卡卡篇"的选择分支极多,使得整个流程也很长,玩家需要保持耐心并多留存档;

②流程中有两场战斗会强制 Taokaka 以 30% 的体力应战,打的时候需要稍加谨慎。

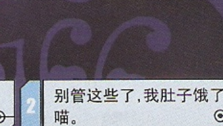
- 选择分支:1 那就照他们说的,往"那边"走吧。 / 2 喵喵,我就是偏要走"这边"。
- 1 → 遇到好人
- 2 → 打败怪怪的东西 VS Arakune → GAME OVER
- 遇到好人 → 选择分支:1 不管了,连他一起吃掉喵! / 2 这里要靠头脑夺下肉肉喵!
- → VS Ragna → GAME OVER
- 打败怪怪的东西 → 遇到很骄傲的人 VS Hakumen → GAME OVER
- → 迷路了 → TRUE END
- 遇到小白兔
- 选择分支:1 不可原谅喵!我要拿你来磨我的爪子喵! / 2 你把身边那个会飞的肉包给我,我就原谅你喵!
- 1 → VS Rachel → GAME OVER
- 2 → 遇到路上的人 VS Tager → GAME OVER
- 遇到帽子的人 VS Noel → GAME OVER
- 遇到路上的人2 VS Taokaka → GAME OVER
- 遇到猫的人 → 遇到怪怪东西
- 遇到闷热的人
- 选择分支:1 桃儿是桃儿卡卡喵。从那边来的喵。 / 2 别管这些了,我肚子饿了喵。
- 1 → NORMAL END
- 2 → VS Bang → NORMAL END / GAME OVER
- 遇到怪怪东西 → 选择分支:1 要去了喵~!! / 2 可是有点粘黏黏的,很恶心。
- → VS Arakune → NORMAL END / GAME OVER













邦哥

①"邦哥篇"没有太多触发条件的限制，就是流程长了点。战斗中可以多以↓A～C～↓C来崩防，难度不高。
②注意选择分支分别计算完成率。

在爱之名下 VS Tager GAME OVER

一下就到戏中高潮 VS Ragna GAME OVER

续·在爱之名下 VS Arakune GAME OVER

选择分支 1 我一定要趁着这个机会，给莉琪小姐像怒涛般的告白！ 2 我一定要冷静下来，好好地对莉琪小姐表达爱意

续续·在爱之名下

选择分支 1 拉格纳的所在地，也许那个男人正好知道喔。 2 你要肉包的话，也许可以拜托现在要来的那个人看看喔……？

VS Taokaka GAME OVER

在爱之名下·最终章 VS Hakumen TRUE END GAME OVER

在悲伤之名下 VS Jin GAME OVER

选择分支 1 别以为这样就结束了！让你尝尝我们所受到的痛苦！！ 2 好了，请你把所有与统制机构有关的事情都讲出来吧。

在悲伤最后 VS Noel NORMAL END GAME OVER

在正义之名下 VS Rachel NORMAL END GAME OVER

卡路路

①"卡路路篇"要想达到完成率100%稍有麻烦。第一章节与Taokaka的战斗的胜败会影响最终的结局，本战获得胜利最多可以迎来NORMAL END，想要触发TRUE END则必须战败。换而言之，达成100%完成率需要打两次"卡路路篇"；
②与Rachel交手时，傀儡强制使用不能，所以战斗中无法以D键攻击；
③"除罪者"章节胜或负分别计算完成率。

不可思议的生物 VS Taokaka

危险人物

选择分支 1 但是以我现在的实力一定赢不了…… 2 我一定要和这个人战斗才行……

VS Tager GAME OVER

除罪者 VS Bang NORMAL END

不可思议的少女 VS Rachel GAME OVER

选择分支 1 去找琴恩·如月。 2 去找诺爱儿·梵蜜莉欧。

冰剑<冰雪> VS Jin GAME OVER

魔枪 VS Noel GAME OVER

不可思议的空间 VS v-13 GAME OVER

发生条件 1 首战击败Taokaka NORMAL END 2 首战负于Taokaka TRUE END

亚拉酷泥

①对于新手而言，Arakune可能不太好控制，不过在故事模式里的战斗中多使用↓D攻击对手，效率倒也不错；
②"亚拉酷泥篇"的要点在于前面几战胜利后会让玩家选择是否将对方"吞噬"，这影响最终的结局。推荐大家前两战选择"吞噬"，与Ragna一战之前留个存档，这样的话后面的两个分支就能分别触发之后的所有结局。

旧知 VS Tager GAME OVER

选择分支 1 吞噬 2 不吞噬

食欲 VS Taokaka GAME OVER

选择分支 1 吞噬 2 不吞噬

选择分支 1 是那边的光之深处吗…… 2 是见血的尘埃前方吗……

苍 VS Ragna GAME OVER

忍 VS Bang GAME OVER

选择分支 1 食下吧。将苍食下。 2 但这苍是……？

遭遇 VS Noel NORMAL END

莉琪 VS Litch GAME OVER

白

发生条件 1 全部选择将对方吃掉的分支（包括"苍"） 2 至少选择一次不将对方吃掉的分支

VS Hakumen TRUE END NORMAL END

NORMAL END

白面

①相比前面10名角色，Hakumen的故事模式可以说是最简单的，玩家可以很快达成100%完成率；
②章节"过去"中，Jin的HG槽会一直保持100%，战斗时要小心他的DD技；
③Unlimited的Rachel要比分数模式中的简单许多，注意保持近身即可。

迦具土 VS Taokaka GAME OVER

英雄 VS Bang GAME OVER

信念 VS Tager

黑色魔兽 VS Ragna GAME OVER

旁观者 VS Rachel (Unlimited) TRUE END GAME OVER

过去 VS Jin NORMAL END GAME OVER

纽恩

出现条件	达成 10 名角色的全部结局(TRUE END 或 NORMAL END 均可)

①和"白面篇"一样,"纽恩篇"同样非常简单明了,TRUE END 的最后对手仍然是 Unlimited 的 Rachel,对付起来更简单;
②对琴恩一战时使用 DD/AS 技获得胜利,可以触发"对亚拉酷泥"的分支剧情。



TRUE END

出现条件	达成包括 Hakumen 和 ν-13 在内的所有 12 名角色的结局(TRUE END 或 NORMAL END 均可)

①"TRUE END 篇"是本作故事模式的一个大结局,不仅对游戏的整个剧情进行了最终揭晓,还收录了多段精彩的动画,玩家千万不要错过了;
②"TRUE END 篇"玩家不止使用一名角色,但路线却只有一条,输给对手便立即 GAME OVER;
③第 2 场、第 4 场、第 5 场战斗结束后可以存盘。



TRUE END 篇对战双方

场次	玩家	对手	备注
第 1 场	Ragna	Rachel	Rachel 为 Unlimited 且初始体力槽为 50%
第 2 场	Ragna	Jin	Jin 初始 HG 槽为 100%
第 3 场	Ragna	Hakumen	无
第 4 场	Ragna	Hakumen	对战双方均为 Unlimited,Hakumen 初始 HG 槽为 100%
第 5 场	Noel	ν-13	Noel 的 HG 槽始终为 100%,ν-13 为 Unlimited
第 6 场	Ragna	ν-13	对战双方均为 Unlimited,ν-13 初始 HG 槽为 100%,三局两胜

技巧操作

必杀技取消跳跃



当输入⬆方向,角色做出跳跃准备动作时,此时可以迅速输入必杀技来取消跳跃动作。听上去好像实用性不高,但利用这一技巧就可以用含有⬆方向指令的必杀技来取消原本不能用必杀技取消的招式,例如 Tager 的➡A 之后的指令投、Bang 的➡D 后的双掌打・金刚戟(➡D→⬈➡⬇⬊B 或➡⬇⬊⬈B)。

技能的优劣与属性

本作中所有的技能,在攻击判定和防御段位以外,还存在着"属性"这一设定。属性有两种分类:一种是以头、体、足来划分的部位属性,一种是以打击属性和弹属性来区别的攻击属性。这些属性会直接影响技能之间的相性和优劣。

部位属性比较好理解,跳跃攻击技能为头属性,地面站姿的攻击为体属性,蹲姿为足属性,部分技能还会同时拥有两种属性。理解技能属性的好处是可以有效地发挥各个角色的属性无敌技能的效果。例如 Ragna 对头属性无敌的➡A 可以普遍地用于对空攻击等等。



攻击属性方面,所有打击技都被划为打击属性,所有飞行道具则均为弹属性,其对策方法和部位属性类似。一些同时具有弹属性和打击属性的道具技能,不可以通过弹属性无敌技来取消,这点需要注意。

提前输入

和其他格斗游戏不同,本作有一个最具代表性的技巧——提前输入。只要玩家持续按键,那么该输入效果就会接着持续 5F。利用这样的技巧,一些需要在极端的时间内瞬间输入的指令就能轻松地使出,比如 Ragna 的⬇D～C 等等。除了能让连段变得更为得心应手,紧急起身后的裸杀,防御后的反击也同样能利用到提前输入的技巧。(部分角色的持续按键的蓄力技除外)



拆投的技巧

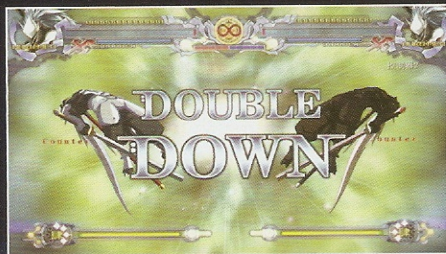
Barrier 防御代入拆投 同时输入⬅A+B+C 或⬋A+B+C,成功即可顺利拆投,就算失败也为转为 Barrier 防御,所以不会留下破绽。



提前输入拆投指令 同时输入 B+C 后即使对方没有使出投技,11F 以内如果我方被投同样可以拆投成功。鉴于这样的原理,输入攻击指令后立刻按下 B+C,如果被投则拆投成功,反之角色则会执行最先输入的攻击指令,最具代表的就是 Bang 和 Hakumen 夹杂着拆投指令的各种 D 攻击。尤其是当身技,既可以防御对手普通攻击,又能防范投技,是一项非常有用的技能。

相杀

当对战双方招式的攻击判定同时发生相抵,那么就会出现相杀甚至 DOUBLE DOWN 的情况。相杀可以通过普通技或者必杀技来抵消,Dash 或者跳跃不可抵消。一些多段攻击的招式发生相杀时,只有 2 段之后才能进行抵消。为了创造有利局面,相杀尽量使用发生速度快或者无敌技来进行抵消。





全角色心得攻略



Ragna

角色基本战术

Ragna 作为游戏主角，有着优秀的升龙，整体来说攻击判定优秀，火力也不错，机动力属中上，但缺乏远程战斗力。如何发挥出 Ragna 的强大判定是重中之重。

地对地 主要战力是发生和判定都非常优秀的立B，无论是牵制还是抢招都非常优秀，命中后可以带入安定连段。另外还有攻击距离远而判定强大的214A，CH 时可以拿到大回报，即使被防御也不容易被反击，是非常强大的摸奖手段。

地对空 拥有头属性无敌的 6A 是 Ragna 的主要对空手段，命中时可以确实接上连段，而挥空硬直也不是很大。此外，拥有长时间无敌的升龙也是一个可以使用的对空技，但是因为回报和风险不成比例，应用时需要加谨慎

空战 JA 可以用来封位，JB 主要用于打逆向，JC 判定不错，主要用于跳入时。此外还要记住的是，空中也是可以使用升龙的。

近距离 择下段有 2B，3C，2D，而中段的 6B 有着非常不错的回报。6A 可以用于地面 GC 中打对手乱动。近身抢招可以用立 A 和 2A，不过立 A 打不到大部分角色的蹲姿，使用时需要注意。此外，近身攻防中升龙也是非常强大的存在，因为风险比较大，尽量配合 RC 来使用。

中距离 高性能的立 B 在这个距离可以发挥得淋漓尽致，对面使用飞行道具类招式封锁地面时则是低空 DASH JC 突入的时机。作为本体立回的角色，前冲开防御罩急停的技巧是必须掌握的，骗对手出招挥空即可一口气冲向对手。对于一些地面牵制比较差的对手，直接用 214A 突进攻击也是可以使用的方法，但是如果被读到的话可能会被反击，如果有 50% 能量做好 RC 准备的话就可以无顾忌地突进了。

远距离 站在这个距离的 Ragna 基本没有什么可以做的事情，想办法靠近对方才是第一要务，对于射击系角色，靠近时要以安全为主，不要过于冒进。可以用地面前冲急停的方法逐渐接近，也可以前跳开防御罩看情况。如果发现对手防线中的漏洞，则要快速接近对手，将局势转化为接近战，发挥自身优势。



重要招式性能解说

→A 发生 14 帧，5 ～ 16 帧对头属性无敌，受身不能时间比较长（26 帧），是 Ragna 最重要的对空技巧，无论命中还是被防御均可 jc，因此在压制和连段中都有一定的用武之地。

→B 发生 24 帧的中段，虽然不是特别快，但动作不是很容易辨认，因此还是经常能够打到人。因为基本没什么风险而回报非常不错，因此在压制中还是要经常使用以给对方施加压力。

↓↙←A 发生 14 帧，普通防御硬直差 –4，如果被对方直防的话可能会被确反。但是因为有派生技而且直防稍有难度，实际被确反的时候并不多。因为判定强而 CH 时回报不错，经常作为中距离突进的方法之一。虽然判定很强，但使用时仍然要注意不要太单调而被对方猜到。

→↓↘C 发生 7 帧，1 ～ 21 帧无敌，持续时间和判定范围也都非常优秀，是游戏中最强的无敌技之一，惟一的缺点是全程被 CH 且破绽非常大，如果乱用的话等于给了对手制造大伤害的机会。如果不能确定命中对手的话，尽量要有 50% 能量时再用。升龙 RC 可以用来回避大部分的起攻。

↓↙←B 中段，发生 20 帧，空中版发生 12 帧。低空出的话命中后延迟派生可以接上连段，伤害非常不错。此外，连段中接上 214B 也是有效提升伤害的方法。

↓↓C 倒地追加专用技，伤害不受修正影响，因此用于连段结尾部分可以有效提升连段的威力。此外 22C 之后不接连段直接对对手进行多择也是强大的起攻方式。

→↘↓↙←→D 性能比较一般的超杀，由于不能用来穿飞行道具，使用范围受到很大影响。因为 Ragna 的招式判定普遍较强，能量都留下 RC 是个不错的选择。

↓↙←↓↙←D 变身技，使用后所有 D 系招式大幅强化，有着强大的吸血能力。但是使用后 Ragna 会随时间自动减血，如果不能成功对对方进行连段，就会陷入比较不利的境地。有一些确定带入 BLOOD KAIN 高伤连段的方法还是值得一试的。详见连段部分。



连段



立 B 起手：

立 B ～立 C ～（2C）～ 214A ～派生～（RAGNA 的最基本连段）；

立B ～（立C）～立D ～ dc ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～（JC）～ JD ～ 623D ～派生（如果立D之前打了2HIT，那么后面的 JC 就必须省掉，否则接不上）；

立 B ～ 6A ～（立 C）～立 D(1) ～ 214B ～延迟派生～立 B ～ 623D ～派生；

立 B ～立 C ～ 6C ～ 214B ～延迟派生～立 B ～ 623D ～派生（版边附近蹲姿限定连段）；

立 B ～立 C ～ 214A ～ RC ～前冲 6D ～延迟 JD ～落地前冲立 B ～ 3C ～ 22C（需要 50% 能量，版边的话可以在 3C 之后多加一个立 D）；

投起手：

投～ 214B ～延迟派生～立 B ～ 623D ～派生；

后投～ 214B ～延迟派生～前冲立 B ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～ JD ～ 623D ～派生（角色限定）；

前投～ 214B ～延迟派生～立 C ～ JB ～ JC ～ jc ～ JC ～ JD ～ 623D ～派生；

→B 择中段起手：

6B ～立C ～ 6C ～ dc ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～ JC ～ JD ～ 623D ～派生～（6B 中段命中蹲姿时的连段）；

6B ～立 C ～ 6C ～ 214B ～延迟派生～立 B ～ 623D 派生（需要版边）；

6B ～立 C ～ 6C ～ 214B ～延迟派生～立 B ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～ JD ～ 623D ～派生（同上但角色限定）；

低空↓↙←B 择中段：

低空 214B ～派生～前冲立 B ～立 D ～ 214A ～延迟派生；

低空214B ～派生～前冲立B ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～ JC ～ JD ～ 623D ～派生；

↓D 下段命中：

2D ～立 C ～ 214A ～立 A ～立 B ～立 D ～ 214A ～延迟派生（2D 接立 C 是目押连段）；

2D ～立 C ～ JC ～ JD ～ jc ～ JC ～ JD ～ 623D ～派生；

C 升龙起手：

623C ～最速派生第二段～延迟派生第三段（横吹飞）～前冲立B ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～ JC ～ JD ～ 623D ～派生（位置不好时可以在立 B 后直接 D 升龙）；

对空→A 起手：

对空 6A ～ 6D ～ JD ～ jc ～ JC ～ JD ～ 623D ～派生；

对空6A ～立D ～ dc ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～ JC ～ JD ～ 623D ～派生（需要 6A 命中的位置比较低且近时才可以使用）；

6A(CH) ～前冲～立B ～立D ～ dc ～ 6A ～ JC ～ JD ～ jc ～ JD ～ 623D ～派生；

BLOOD ～ KAIN 连段（BLOOD KAIN 简称 BK）：

D ～ LOOP：立 D ～ dc ～立 D ～ dc……；

JD ～ LOOP：（升 JD ～降 JD）或（升 JD ～ jc ～降 JD）或（升 JD ～降 JD ～ jc ～ JD）×N；

B ～ 3C ～ BK ～ C ～ D ～ LOOP ～ 22C（版边用）；

B ～ 3C ～ BK ～ C ～ 214A ～立 A ～立 B ～ D ～ LOOP ×2 ～ 22C（带有一定的搬运效果）；

B ～ 3C ～ BK ～ C ～ JD ～ LOOP×1 ～ D ～ 22C；

后投～ BK ～ JD ～ LOOP×1 ～ JD ～ jc ～ JD ～ 623D 派生。

用语说明 文中出现的 A、B、C、D 对应游戏中的攻击指令，数字代表方向（1= ↙；2= ↓；3= ↘；4= ←；6= →；7= ↖；8= ↑；9= ↗；5/立 = 方向归中），J（Jump）代表跳跃时的攻击，F（Frame）代表帧数，RC=Rapid Cancel，jc=Jump Cancel，dc=Dash Cancel，HJ= 大跳，CH=Counter Hit。

Jin

角色基本战术



Jin是游戏的第二男主角，各方面性能非常平均，有着优秀的空中攻击和地面牵制力，有波有升龙使用起来比较容易上手。独有的消耗25%能量使用的加强版必杀技性能非常优秀，甚至不输给很多角色需要消耗50%能量的超杀。总的来说Jin性能全面，安定，但火力面稍显不足。坚实的立回是Jin取胜的关键。

地对地 判定范围非常大的立D非常适合中距离的牵制，除了地面牵制外还可以限制对手的低空DASH，命中后可以接上214C或214D，CH时可以接上前冲6C，回报相当不错。此外性能尚可的波动拳也可作为牵制中使用。有能量时可以使用214系列强行近身带入压制。

地对空 A升龙发生快，对空范围非常大且空中防御不能，即使对方开罩防住，也有不少角色难以反击，是性能非常优秀的对空技能。此外Jin的JB性能优秀，起跳迎击对方攻击也是不错的方式。

空对地 JB的控制范围非常大且可以打逆向，可以在各种情况下使用，JC对正下方判定极强，可以用于对策一些角色的对空技能。此外还有诸如空中236D之类的强大对地招数，可以说Jin的空中能力是非常强大的。

近距离 Jin拥有2A，立B等几个优秀的压制技能，合理使用可以对对手进行持续的压制和打投择威胁。立B第二段的拉回效果使得对方即使开罩也难以拉开距离。6A的中段速度非常快，难以判别，但是被防确反不能过度使用。6D打到对方乱动时回报相当大，将对方压制在版边时甚至可以使用623D打对方乱动，成功后有着非常大的回报。

中距离 对大部分角色都有利的距离，Jin的立D性能及其优秀，可以用于应对很多种的情况。此外，看准时机跳入也是不错的方法。

远距离 Jin的超杀632146C弹速非常快，在远距离也可以给对方以极大的压力。普通波的性能一般，在远距离的意义不大，可以移动到中距离作战来发挥自身优势。此外214系列作为移动技能或者突袭也算不错，被防御时最好有能量RC，可以作为强行近身的手段。



重要招式性能解说

➡A 发生19F的中段技，相比其他角色的地面中段要快了不少。但是只有命中时才能用必杀技取消且被防御时反击确定使得6A成了一个使用风险极大的招式。考虑到Jin的压制能力较强，大多数时候没有必要冒风险使用6A，但是偶尔使用一次也是不错的，版边可以拿到不错的回报。

➡C 向前上方挥砍，可以用DASH取消(DASH取消时硬直差为-4)。因为受身不能时间比较长，是Jin连段的重要组成部分。对方蹲姿或空中受创时可以接在C系攻击之后，之后有着各种各样的追击方法。

JB Jin最强普通技之一，全方位大范围判定，不论是对空还是对地都非常优秀，可以GC到JA也是优势之一，这使得Jin空中压制的灵活度更高。

立D Jin的另一个超强的普通技。向前方打出狮子形冰块，范围巨大，硬直很小，是非常优秀的牵制技





能。因为判定比较厚，还可以用于击落对手的低空DASH。压制中打对手乱动和BACKSTEP也有着不错的功效。

⬇↘➡D 相比普通波动的性能，加强波动的性能有着质的提高。尤其是空中236D无论是克制对方的地对空攻击，还是压制中的正逆择，都显示出这招的强大。命中后很容易取到回报，而挥空和被防御几乎都不会被反击，即使单纯摸奖也是非常不错，可以说是个不论怎么用都很强的招数。

623系列 Jin拥有四个升龙技，各有各的用途。A升龙发生快，主要用于对空。B升龙受身不能时间长，适合连段。C升龙的无敌时间很长，用来插动不错，当然最好准备好50能量来RC。D升龙经常可以打出超高伤害，对方在版边时可以多多考虑。

➡↘⬇↙⬅➡C Jin拥有的顶级性能的又一招式。发生迅速的全屏大波，在超远距离看到对方乱动即可发大波将其击溃，无论是被防御还是被躲过都没有什么破绽。此外还可以在对方贫血时将其磨死。

连段

地面连段：

立C～(2C)～3C～214B(地上基本连段)；

3C～2B～立C～大跳空连(连段后的情况相对比较好，3C接2B需要目押)；

站姿限定连段：

立C～JB～JC～JD～立C～JB～JC～JD～214B(需要比较近的距离才能连上)；

立C～623B～前冲立C～大跳空连(版边限定连段，一部分角色站姿也可以命中)；

蹲姿限定连段：

立C～(2C)～6C～dc～立C～大跳空连(蹲姿基本连段)；

立C～6C～2D～6C～dc～立C～大跳空连(中央限定)；

立C～6C～6D～6C～6D～立C～大跳空连(版边限定)；

立C～6C～dc～立C～6C～dc～空连(立C命中空中对手可以连上6C。此连段可以搬运很远距离)；

空中连段：

JB～JC～jc～(JB)～JC～214B(用于已经冻结过的情况)；

JB～JC～jc～(JB)～JC～JD(JD冻结后可以进行各种追击，推荐打down后起攻)；



投后连段：

投～214A挥空～立C(空中命中)～2C～大跳空连；

投～214A挥空～立B(地上命中)～立C～2C～214B(不熟练上式时的妥协连段)；

前投～第二段取消623B～DASH立C～大跳空连(版边限定)；

➡A始动：

6A～立C连打～DASH～立C～大跳空连；

6A～214B；

6A～623B～DASH～立C～大跳空连(版边限定)；

CH连段：

623C(CH)～DASH～立C～大跳空连；

623A/B(CH)～DASH～立C～大跳空连(版边限定)；

➡⬇↘D与⬇↙⬅D的版边连段：

6C～6D～立C～大跳空连；



6C～dc～立C～623B～623A；

2B～立C～大跳空连；

6C～214D(使用25%能量可以再次追击)；

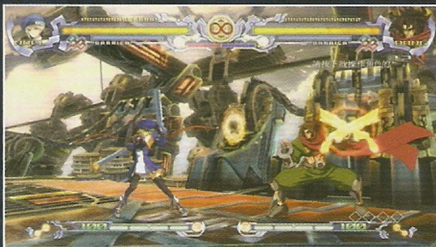
高火力连段(均为版边)：

623D～6C～dc～立C～大跳JC～JC～214D～2C～623B～623A(连段中可以回收25%能量，因此开始只要有25%能量即可，伤害六千多)；

6D～6C～dc～立C～大跳JB～JC～JC～214D～2C～623B～623A(伤害为5000左右)；

Noel

角色基本战术



Noel 虽然拿着双枪，但实际却是一个擅长近身战的角色。普通技普遍攻击范围都比较近，而拥有立 A ～立 C 等发生非常快的招式。同时，Noel 拥有优秀的地对空和空对空招式，立回中可给对方很大的限制。独有的连锁技有各种属性无敌和不同段位，可以对对方的防御造成有效威胁。立 A 被防御后大幅有利，非常适合持续给对手压制。此外 Noel 的机动性也属不错，玩家可以充分发挥出自己的能力。

远距离 Noel 作为近战角色，在这个距离基本没什么可以做的事情，使用 236B/C 牵制并伺机向中距离移动。

中距离 因为 Noel 地面牵制能力并不是很强，在中距离面对很多角色都不是很有利，在牵制的同时要多找机会突进。牵制主要使用立 B 和立 C 先端，CH 时可以带入连段。在先读对方攻击的情况下，可以使用立 D 或 2D 躲避对方攻击并给予反击。面对对方跳跃可以使用 6A 或 6C 迎击，此外 JA 或空投也可以有效将对手的跳跃击落。突进时使用发生快的立 A 和有上半身无敌的 6A 比较有效。此外使用空中 236236D 也是中距离的优秀选择枝，可以胜过对方大部分牵制技，同时即使没有命中也不会留下破绽。

近距离 作为近身战角色 Noel 的优势距离。强大的立 A 进行压制后可以使用各种招式对其进行多择。可以使用的包括 2B 下段，6B 中段，此外还有 DASH ～立 A/6A 打乱动，2D 与 214A 的二择等等。压制中可以用立 C ～ jc 或 236A 的招式继续压制。对方防御时一般不推荐贸然带入连锁，大部分角色都有一些插动的方法。此时可以用 28D ～ RC 的方式进行对应。

被对方压制时插动可以使用 3C、立 D、2D 等招式，3C、立 D 基本只输给下段技，而 2D 可以很容易的躲掉下段技。尽管如此，风险依然很大不可乱用。比较安定的脱离方法是使用 6AB 的 CA。Noel 的 CA 性能非常优秀，对方使用硬直比较大的招式时甚至可以用 CA 离脱后进行确定反击。



重要招式性能解说

立 A 发生 5 帧，硬直差 +3，全角色最强的立 A。无论是确认连段还是压制，都有非常不错的效果。对某些角色时，只需单纯的立 A 连打就可以压得对方出不来。

➡A 发生 10 帧，5 ～ 12 帧对头属性无敌，与其他角色的对空技相比，发生比较迅速，属于比较容易使用的。判定比较强因此对地也可以使用，命中后可以接 6C 或者空中连段取到回报。

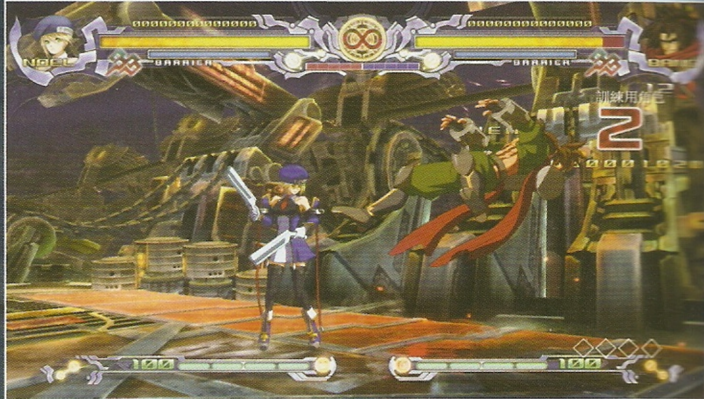
➡B 中段，发生 24 帧，强制蹲姿。是 Noel 的主力中段技，回报不错。

➡C 发生 5 帧，第一段为转枪，第二段开枪。其中第一段发生非常快，判定非常强，受身不能时间非常长，不论是插动还是连段都有着不错的效果。因为第一段可以用投取消，因此可以反复使用 6C 第一段进行 6C ～ LOOP，是连段的主力。

↘C 低姿势的下段，可以躲掉非常多的牵制技。命中后可以接 22C 的高伤害连段，回报非常不错。但是因为被防确反，风险同样不小，使用时需要谨慎。

⬇↙⬅A 站立防御不能的伪下段技，有回报但是风险也不小。姿势与 2D 类似，算是一个比较难以看出的二择。

⬇⬇B/C 倒地追打专用技巧，其中 B 版可以再派生 B 或 C，C 版命中后对方弹起，可以接上前冲 6C。此外 22C 乘算补正 110%，是高伤连段的重要组成部分。



连段

连锁：

连锁 1：(D ～ 6B ～立 C ～ 6B ～立 C ～ 236D)；

连锁 2：(D ～立 B ～ 6B ～立 C ～ 236D)；

连锁 3：(D ～ 236D)；

连锁 4：(D ～ 6B ～立 C ～ 236D)；

连锁 5：(D ～ 6B ～立 C ～ 6D ～立 C ～ 236D)；

基本连段：

立 A ～ 6A ～ 6C×2 或 3 ～连锁 1（对部分角色可以妥协为连锁 4，对比较安定的角色可以尝试用连锁 5）；

JC(2) ～（立 A）～ 6A ～ 6C×3 ～连锁 1；

6B ～ 6C ～ 2C ～ 3C ～ 22C ～ 6C ～连锁 1（LITCHI 与 CARL 不成立，对 BANG 和 ARAKUNE 需要 2C 只打 1HIT）；

6B ～ 3C ～ 22C ～ 6C×3 ～连锁 1（对全角色成立，但确认比较难）；

立 A ～立 B ～立 C ～ 3C ～ 22C ～ 6C ～连锁 1（蹲姿限定）；

236A/B ～ 6C×4 ～连锁 1；

28D ～ 6C×3 ～连锁 1（如果 28D 之前打过其他招式时需要注意高度可能断掉）；

JD ～ 28D ～ 6C×2 ～连锁 1（JD 位置太高可能接不上）；

版边连段：

立 A ～ 6A ～ 6C×2 ～连锁 3 ～ 6C ～连锁 2；

立 A ～ 6A ～ 6C ～连锁 4 ～ 6C ～连锁 2；





6A ～ 6C×4 ～连锁 4 ～ 6C ～连锁 2；

6B ～ 6C ～ 2C(1) ～ 3C ～ 22C ～立 C ～连锁 3 ～ 6C ～连锁 2（角色限定连段）；

6B6C ～ 2C(1) ～ 3C ～ 22C ～ 6C ～连锁 4 ～ 6C ～ JD；6D ～ 236D ～ 6C ～连锁 3 ～（6C ～ JD）；

投后连段：

投～（第一或第三 HIT）236236D（伤害一般但可以作为 BURST 对策）；

投 (1) ～ 214A ～ 2B ～ 6C ～空中连段；

投 (1) ～ 214A ～ 236236D ～（角色限定 Rachel ～ TAGER ～ HAKUMEN ～ TAOKAKA）；

空投或 214A ～ 2B ～ 6C ～连锁 1；

空投或 214A ～ 2B ～ 6C ～ 22C ～ 6C ～大跳 JC ～ JB ～ jc ～ JB ～ JC ～ 236C；

空投～ JD 挥空～ 28D ～ DASH ～ 6C；

空投～ 2B ～ 6C ～ 22C ～ 6C ～ JB ～ jc ～ JB ～ JC ～ 236C；

角色限定连段：

Jin 限定：立 D ～立 C ～ 6C ～立 C ～ 6C ～ 214A ～ 2B ～ 6C ～ J236C；

Tager 限定：立 A ～立 B ～立 C ～ JA ～ JB ～ JC ～立 A ～立 B ～立 C ～ JA ～ JB ～ JC ～立 A ～立 B……；

3C ～ 22C ～ DASH ～ 6C ～延迟 22C ～ 6C ～ 22C ～ DASH ～立 C ～延迟 22C ～ 6C ～ 22C ～ DASH ～ 6C ～ 22C ～ JC ～ 236C；

Rachel 限定：3C ～ (22BC)×2 ～ 6C ～连锁 1

3C ～ (22BC)×4 ～ 6C ～ 6C ～ JC ～ 236C ～（版边限定）

3C ～ (22BC)×4 ～ 6C ～连锁 1 ～ 6C ～低空 236C（版边限定）。

Arakune

角色基本战术



作为一个射击系角色，Arakune主要的战术思路就是通过飞行道具限制对手的移动，利用各种高回报低风险的摸奖方法，使对手带上烙印，再利用强大的虫将对手压制致死。



远距离 这个距离对大部分角色都可以安全放出雾，之后视情况以飞行道具牵制，伺机施展各种摸奖技能。配合雾也可以用空中44进行突袭。

中距离 利用J2A、JB、鸟等判定强大的技能与对方进行周旋，一旦摸奖成功即有巨大的回报。

近距离 不是很有利的距离，有机会可以使用立A6B将对方推开。此外，Arakune的投技回报巨大，也是可以考虑使用的。被对方压制时注意使用CA。

地对空 2B和立C两个对空技能各有优点，应合理选择使用。

空对空 各种鸟的判定都不错，配合飞行道具可以使对方不敢轻易起跳。

空对地 可选方式太多，惟一需要注意的是不要被对方先读的对空技击落。

关于雾 雾是Arakune立回中最强大的飞行道具，即使被对手防御也会让对方带上烙印。雾分为三种：浮空，追尾，护身。浮空雾主要限制对手的跳跃，对一部分角色可以有效抑制对方的行动能力，给我方更大的行动空间。追尾雾移动速度比较慢，但配合其他飞行道具也可以给对手不小的压力。护身雾堪称最强雾，可攻可守，不但使对方的进攻受到很大阻力，而且可以配合一些移动技巧强行给对方加上烙印。



重要招式性能解说

立A～→B 6B是立A的特殊派生，命中后可以吹飞对方，安全放出雾，是Arakune重要的近身招式。

↓B 发生快，硬直小，对空判定强，是非常强大的对空技，但是连段比较难。

立C 发生慢但是有对头属性无敌的对空技，相比2B来说更容易接上连段。

↓C 低姿势下段突进技，判定很强，虽然被防确反，但是配合RC可以成为一个非常强大的摸奖招式。

JB 判定非常强大的多段技，空对地的主力招式之一。

J↓A 配合跳水取消技，J2A成为Arakune最强的摸奖技能，判定强大，责任小，练成连段后回报巨大，怎么用怎么强。

→D 牵制不错，尤其是面对近身系的角色时，可以有效的抑制对方的空中DASH突进。

JD 空中下段技，不适应这招的人很容易被摸到。回报非常不错。

鸟 横向判定强，可jc，除了用作空对空的招式以外，在连段的中继等方便也有很大用处。此外，因为Arakune空中DASH的速度比较慢，各种鸟也常被用作移动技来使用。

A虫 从对方身后的画面外飞向画面中间地面的虫，空中防御不可。此技连发速度很快，可以有效抑制对手的跳跃，连段中也有很大的用处。



B虫 从自己身后的画面外飞向画面中间地面的虫，命中对方时可以使对方浮空，主要用于连段中。注意B虫也是空中防御不能的。

C虫 从对方脚底出现向回跳的虫，有拉回效果，主要连段用。

D虫 从对方头上出现呈U字型轨道移动的多段攻击虫。压制效果非常强大，很容易将对手打崩防，单纯的命中伤害也非常的高。

连段

基础（无烙印）：

2A～立B～立D～jc～BC虫～A鸟～J236C～BC虫～A鸟～J236C～BC虫～JC～JD（基础连段，对新手来说有一定难度）；

2A～立B～立D～jc～C虫～JD～（6A～A虫）×N～立D～jc～JA～J236C～D虫（6ALOOP的操作相对比较容易，但伤害不算很高）；

6A～立D～JD～C虫～（6A～A虫）×N（择中段起始的连段，难度不高）；

6C三段～RC～D～JA～A虫～A鸟～J236C～BC虫～JC～JD（6C中段强行取回报的连段）；

鸟～jc～鸟～J236C～RC～JC～JD～（BC虫～A鸟～J236D）×N（利用鸟的强判定空对空之后的连段）；

JD～（6A～A虫）×N～立D～jc～JA～J236C～D虫（JD摸奖效果不错）；

J6D～6BC虫～鸟～J236C～LOOP；

投～236236C～立D～jc～JA～J236C（Arakune的普通投回报非常大，实战中要积极考虑使用）；

立A×N～6B～鸟～jc～鸟～J236C（版边限定）；

对空立C～jc～JA～JB～JC～JD～（BC虫～A鸟～J236D）×N；

→C连段（无烙印）：

2A～立B～立D～BC虫～jc～鸟～J236C～BC虫～6C三段～BC虫～A鸟～jc～A虫～JC～JD；



2A～立B～立D～jc～C虫～JD～（6C三段～BC虫）×2～A鸟～jc～A虫～JC～JD；

2A～立B～立D～jc～C虫～JD～（6A～A虫）×2～6C三段～BC虫～A鸟～J236C～BC虫～JC～JD；

6A～立D～C虫～JD（按住D不松）～6C三段～（BC虫～A鸟～J236C）×N（6A中段起的6C连段，按住D是为了不出D虫影响连段）；

JD～BC虫～C鸟～J236C～BC虫～6C三段～BC虫～A鸟～jc～A虫～JC～JD；

跳水连段（无烙印）：

J2A跳水取消～立B～JA～（JB）～JC～JD～BC虫～6A虫～6C～6A虫～6C后两段～B虫～6A虫～6C～6A虫～6C后两段～B虫～6A虫～JC～JD（跳水连段的完全版，难度比较高，初学时可以只打前半段即可，回报同样不小）；

烙印中连段：



2A～立B～C虫～立C～jc～C鸟～jc～C鸟～J236C～BC虫～JC～JD；

2A×N～C虫～立C～C鸟～jc～C鸟～J236C～BC虫～A鸟～J236C～BC虫～JC～JD；

（3A～3A～A虫）×N（非常单纯的3A就可以打到三千左右的伤害，因为Arakune的中段有即死级别的火力，通常对方都会优先站防，此时3ALOOP的优势就体现出来了）。

Bang

角色基本战术

Bang 招式判定偏弱，火力也不强，主要依靠优秀的机动力与对手迂回战斗。依靠性能优秀的空中 D 钉做掩护强行近身带入多择。因为判定弱的缘故，防御面比较不安定，经常需要用 D 系的 GP 判定来凹招，成功后回报不小，但相对的风险也比较大。超杀大喷火性能好攻击力高，是 Bang 的主要火力来源，风林火山对上某些角色时有奇效，适当练习也有不错的效果。



空对地 主要依靠 Bang 可以空中 DASH 两次的特点，尽量用 J4C 打逆向。JD 可以用来打对方的对空技，但是风险比较大。此外空中 D 钉也是击破对方对空技的有效招数，可惜对钉的消耗太大。

空对空 JB 横向判定比较长，是不错的空对空招式。但是 BB 中空战强的角色太多，遇上时还是不要硬拼为妙。多利用自身机动性迂回作战才是正确做法。

地对空 Bang 没有一个真正意义上的对空技，但是 2D 性能不错，还是可以拿来对空的。注意 2D 横向范围很小，使用时要控制好与对方之间的距离。

远距离 Bang 是机动型角色，很容易从远距离进入中近距离给对方施加压力。偶尔使用飞镖牵制也可以给对方造成一定的困扰。

中距离 这个距离可以使用各种 D 以及 3C 进行摸奖，也可以用空中 D 钉强迫对方防御后近身多择。适当利用空中机动性跳对手身后也是个不错的进攻方法。

近距离 Bang 的优势距离在于近身。发生 5 帧的轻拳在近身战中有着不错的发挥空间。立 C 中段比较难以判断，同时也有着不错的回报。2B 可以跳取消，配合跳逆向或空中 D 钉可以对敌人施加持续的压制。此外近身用 2D 拼招也经常会有意想不到的效果。GP 成功后最好瞬移到对方身后攻击，可以使对方更加难以对应。



重要招式性能解说

立 A 发生 5F 是全角色最快的普通技，第 13 帧起可以连打取消，是近身抢招的重要技能。

立 C 发生比较快的中段（实际命中蹲姿还是要 24 帧），比较难以判断，因为很多普通技都可以 GC 到立 C，因此对方很难以预测，需要集中精力才能防住。此外立 C 空中防御不能，命中空中对手时是 DOWN 受身不能，一些连段中可能会利用到。

↘C 滑铲，发生 15F 的长距离下段，可以用作中距离的突袭使用。普通命中可以接上 2A，CH 时可以接 2B。需要注意的是被防确反，摸奖时最好有能量 RC。

J←C 类似八神百合折的打逆向专用技，逆向判定很强但正向完全没有判定。命中时可以很方便接上连段，是非常好用的招式。

↓D 发生 27 帧，6 ～ 26 帧上中段 GP 效果，横向判定非常短但是对上方判定非常强。因为 GP 时间的关系，是各种 D 招式中使用性最强的一个。无论是地面拼招还是对空，都有一定的效果，命中后可以接上 JD，回报还算不错。

➡D 发生 32 帧，1 ～ 12 帧上下段 GP，长距离下段技。命中对手时 DOWN 受身不可，一般用于连段中，可以 jcc 接双掌打或大喷火。此外，因为是第一帧开始的 GP 效果，偶尔可以用于一些特殊的对策之中。

JD 发生 24，着地硬直 12 帧，4 ～ 15 帧全身 GP。回报比较大经常作为摸奖使用，需要注意的是被防时不可 jc，可能会被一些招式确反。

风林火山 演出效果非常劲爆，家用机版更是加入了影山大神演唱的《手执钢钉将你打》，热血度满点（不过这音量……实在是有点扰民）。非常长的暗转之后会比对方先动 2 帧。此后 Bang 的移动，跳跃都变为特殊的 DASH，普通技取消路线增加，一部分招式可以用 DASH 取消，攻击力变为 1.2 倍。副作用是此时 Bang 无法进行普通防御，只能使用防御罩防御。因此如果已经使用了 BURST 就尽量不要用风林火山了。此外，因为只要输入方向就会进行 DASH，摇招变得异常困难，立回主力技变为 JC 和普通投，使用难度很高，想要熟练风林火山后的操作还需要一段时间的练习。



连段



基本空中连段：

JA ～ JB ～ J623B 或 J623C；

JA ～ JB ～ J623B ～立 A ～立 B ～ JA ～ JB ～ J623B 或 J623C；

JA ～ JB ～ J623B ～ 立 A ～ 立 B ～ 大跳～ JA ～ JB ～ JC；

大跳 JA ～ JB ～ JC；

JA ～ JB ～ jc ～ JB ～ JC；

基本连段：

2B ～ 2C ～ 6D ～ 623B；

2B ～ 2C ～大喷火；

2B ～ 2C ～ J236C ～ 落地 DASH ～ 2B ～空中连段（消耗三个钉可以增加一定的伤害，至于是否值得就看玩家自己衡量了）；

2B ～ 6C ～ JD ～ 着地 2B ～ 623B ～ DASH ～ 6C ～ JC（对不同角色 JD 的时机有所不同，对部分角色难度很大建议放弃）；

2B ～ 623B ～ DASH ～立 B ～ 2B ～空中连段：2D ～ JD ～ 2B ～ 6C ～空中连段（对不同角色时 JD 的时机变化比较大，需要较多的练习才能安定）；

2D ～ JD ～ 2B ～ 623B ～ 2B ～ 6C ～ JC；

2D ～ JD ～ 2B ～ 623B ～大喷火；

3C ～ 2A ～立 B ～ JA ～ JA ～ JB ～ jc ～ JB ～ JC（3C 突袭之后的确认连段，伤害一般结尾一般以 DOWN 为主）；

3C(CH) ～ 2B ～ 623B ～ DASH ～ 2B ～ 6C ～ JC

3C(CH) ～ 2B ～ 623B ～大喷火；

JD ～ 2B ～ 623B ～ DASH ～ 2B ～ 623B ～ DASH ～立 C ～ JC；

JD ～ 2B ～ 623B ～ DASH ～ 2B ～ 623B ～大喷火；

623B(CH) ～大喷火；

623B(CH) ～ 2B ～ 623B ～大喷火；

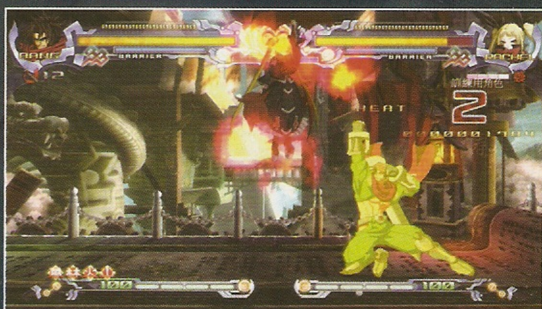
风林火山连段：

2D ～ 6dc ～立 D ～ 7dc ～ JD ～ 2dc ～ 6D

2C ～ 6D ～ 6dc ～ 2D ～ 9dc ～ JD；

前投～ 2dc ～ A ～ B ～空中连段；

后投～ 6dc ～ JB ～ J623B；



Carl

角色基本战术

Carl 本体比较弱，判定一般且火力较弱。一般尽量不要使用本体单独进攻。当体力占优时尽量采取守势，躲在傀儡身后使用立 C 牵制，JA 与 6A 对空，傀儡使用 6D 或 623D 进行防守。进攻时主要使用 41236D 的长距离突进技来掩护 Carl 本体。利用 DASH 推动傀儡可以使 41236D 的攻击距离变得更长。近身后尽量达成与傀儡夹住对方的态势，依靠傀儡掩护进行多择。

关于打排球与空投 LOOP：

Carl 成为强角色的关键就在于排球连段和衍生出来的投 LOOP 极高的火力。排球连段主要是利用 2C 不可 jc 且受身不能时间很长的特点，以及性能超强的傀儡拍手构成的连段。拍手持续 32 帧，受身不能时间极长，空中完全不能防御，即使 Carl 被攻击也不会停止，堪称 BUG 技能之一。利用超长的持续时间和攻击不会被中断的特性，可以打对方的拆投动作，令对方陷入不拆投被打，拆投仍然挨打的窘境。具体方法就是先带入打排球连段，8D 之后起跳空投同时 8D，如果对方不拆投则可以通过各种方法继续空投 +8D，如果对方拆投，则会被 8D 命中，此时则重新回到打排球连段。注意对 Rachel 和 HAKUMEN 是不能使用投 LOOP 的（Rachel 没有风的时候可以使用）。



连段



空中连段：

JB ～ jc ～ JC ～ J214C；

HJC ～（JA）～ JB ～ jc ～ JB ～ JC ～ J214C；

JB ～ jc ～空投；

单体连段：

2A ～（立 A）～立 B ～ 6B ～ 623C ～立 B ～空中连段；

2A ～ 2B ～ 3C ～ 2A ～立 B ～空中连段；

2A ～ 2B ～ 3C ～ 632146C；

2A ～ 2B ～ 3C ～ 低空 DASH ～ J2C ～ 214C 取消～ 2C ～ 236A ～空中连段；

6A(CH) ～ 236A ～ 2B ～ 2C ～ 236A ～空中连段；

二人夹住对方时的连段：

(JC ～立 B ～立 C ～松 6D) ×N(可以打 14HIT 左右，对方蹲姿时把 JC 换成 J2C 会比较容易)；

(JC ～ 2A ～立 B ～立 C ～松 6D) ×N（可以让傀儡稍休息以节省傀儡槽）；

2B ～ 3C ～ 2B ～ (2C ～ 8D) ×3；

立 B ～ 立 C ～ 6D ～ JC ～ 立 B ～ 立 C ～ 6D ～ 立 B ～ 立 C ～ 623C ～ 2D ～ 2C ～ 8D ～ 2C ～ 8D (不用投 LOOP 时的最大连段)；

632146C ～ 8D ～ (2C ～ 8D) ×2（齿轮最后一段是吹飞效果，在合适的时机拍手即可形成连段)；

236236D ～（J2C ～ 214C 取消）×N (J2C 修正比较好，可以打出比较高的伤害，HIT 数比较高时可能会接不上，但是反而可以补正切打更高的伤害)；

傀儡召唤连段：

2A ～ 立 B ～ 6B ～ 623C ～ 22D ～ 立 B ～ JB ～ jc ～ JB ～ JC ～ 623D（能接上排球最好还是不要用这个了)；

2A ～ 22D ～ 立 B ～ 6B ～ 623C ～ 立 B ～ 2D ～ 236A ～ (2C ～ 8D) ×3；

2A ～ 2B ～ 3C ～ 22D ～ 低空 DASH ～ J2C ～ 214C 取消 ～ (2C ～ 8D) ×3（对 Carl ～ ARAKUNE ～ HAKUMEN 不可，对其他角色时尽量使用这套)；

2A ～ 2B ～ 3C ～ 22D ～低空 DASH ～ J2C ～ 214C 取消～垂直 JA ～ JA ～ JB ～ 8D ～ (2C ～ 8D) ×2 (上式不成立的角色可以用这个)；

6A(CH) ～ 22D ～ 236A ～ 2B ～ (2C ～ 8D) ×3 (注意需要提前输入 22D，否则来不及 8D)；

前投～ 22D ～ 236A ～ 66 ～ 2B ～ (2C ～ 8D) ×3

前投～ 22D ～前跳～ J2C ～ 214C 取消～ (2C ～ 8D) ×4；

后投～ 22D ～ 236A ～ 2C ～ 8D ～ (2C ～ 8D) ×2；

空投～ 22D ～ 2C ～ 236A ～ (2C ～ 8D) ×3；

简易投 LOOP：排球连段中：

上升中空投 +8D ～空中 DASH ～空投 +8D(RC ～上升中空投 +8D ～空中 DASH ～空投 +8D)。



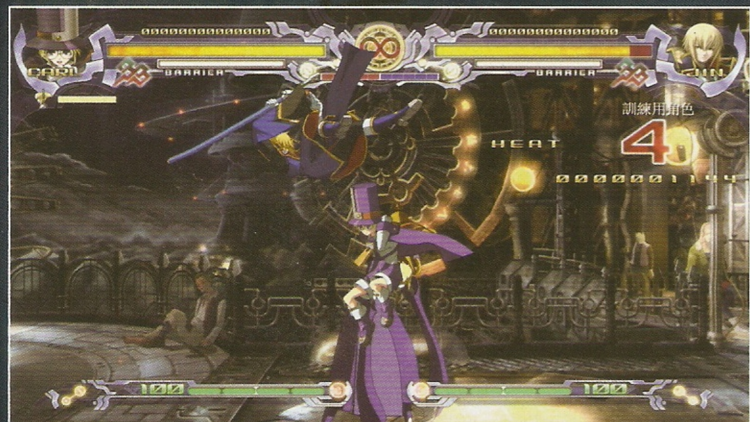
常用招式介绍

→A 发生 11 帧，1 ～ 14 帧膝上无敌，此招不是本作常见的头属性无敌对空技，而是《罪恶装备》中常见的膝上无敌的对空技，用来对付判定不是特别强的空中技还是足够了，CH 时取消 236A 可以带入排球连段，回报不错。

→B 发生慢的下段，CH 时将对方浮空并拉回，可以方便带入连段，适合一些招式的确反。此外也是连段过度常用技，压制中的下段选项。

→C 非常短的中段，命中时小眩晕效果。按住键可以蓄力，蓄满时（发生 100F）完全防御不能，可以与齿轮配合在版边形成零择，实战中并不是很强的技能，择中段的话可以考虑用更快的低空 J2C。

J↓C 急降下技，命中或被防御时会弹回来，但如果命中时立刻取消 214C 的话，会保持惯性向下落一段距离使出 214C，较低位置时还没有使出 214C 就落地了，这就是 J2C 的 214C 取消（重要）。J2C 作为高速中段，连段中的低修正连接，空对地招式等方便都有重要的作用，是常用技之一。



→D 傀儡突进技，配合 Carl 将对方夹在中间时可以造成连续压制，是破防的重要技巧。

↑D 持续超长，空中完全防御不能，即使 Carl 被攻击也不会停止，三重超强效果造就的神技，无论是连段，抓受身，骗霸等等方面都有非常强大的作用。



→↓↘D 优秀的对空技，发生比较快，空中完全防御不能，立回中用来限制对方的跳跃。

←↙↓↘→D 主力突进技，攻击距离长，HIT 数多，Carl 的大多数进攻都需要以此招作为掩护。

↓↘→↓↘→D 傀儡乱舞技，可以在非常长的时间内给对手连续的压制，对手很难逃脱。只要傀儡粘住对手，就可以放心使用此技，之后以 6B，低空 J2C 等给予对手连续的二择。

→↓↘↙←→C 虽然没有无敌时间，但是 2 帧起发生保证，也算是一个不错的插动技。最后一段为吹飞效果，如果傀儡站位合适的话就可以用 8D 追击带入排球连段。此外，此招也是 Carl 单体连段打出比较高伤害的惟一办法。

Litchi

角色基本战术

Litchi 是一个比较特殊的角色，有棒和无棒状态下招式完全不同，作战思路也有所不同。对大部分角色主要使用有棒立回，依靠有棒普通技的强大判定和性能不错的升龙来给对方造成威胁。而面对诸如 Rachel 之类的远程牵制角色，则有必要把棒作为飞行道具来掩护本体进行进攻。

有棒立回 基本在中距离跳跃牵制，JC 可以有效防止对方的突进。使用 6B 先端抑制对方的地面进攻，CH 时可以很容易带入连段。6B 打点比较高，对一部分角色的跳跃攻击也有一定效果，但是对方蹲下就可躲过，如果近距离被躲过会有一定风险。持棒时破防能力比较差，基本以牵制为主。跳入时使用对地判定强的 JB 即可，对空可以考虑使用升龙，此外如果猜到对方起跳的话可以用先读一通 A 派生，回报不错。能量比较多时可以使用大车轮强行进攻。

无棒立回 无棒时普通技发生相对比较快而近，但是相对其他近距离角色来说，无棒 Litchi 的普通技性能比较一般，一定要在棒的掩护下进行立回。注意不要使棒离本体太远，会给对方留下很好的进攻时机，尤其是棒设置到对方身后时，难以快速回收棒将导致对方肆无忌惮的进攻。无棒时被压制将没有任何无敌插动技可用，是 Litchi 非常危险的情况，一定要注意。合理使用 B 立直，东西南北等招式做掩护，本体跟进压制是无棒的主要进攻手段。

连段

一通连段：

立B～立C～41236DC～JB～jc～JB～JC～236B～236C；

立B～立C～41236DC～JB～jc～JB～JC～JD～降JC～6C～623D～(6C或236B236C)(版边限定，空中连段需要适当延迟按键才比较容易接上)；

对方浮空后～41236DA～DASH～2B/立C～2C～JB～jc～JB～JD～JD或(236B～236C)；

对方浮空后～41236DA～2B～2C～HJB～JC～JD～降JC～6C～623D～(6C或236B236C)(版边限定)；

↘C 连段：

立B～立C～3C～蓄D～DASH～松D～DASH～6C～棒命中～微DASH～6C～623D～DASH～6C或236B～236C（画面中央用）；

立B～立C～3C～蓄D～DASH～松D～DASH～立C～JB～JC～棒命中～DASH～6C～623D（画面中央用）；

立B～立C～3C～蓄D～DASH～松D～DASH～6C～623D（版边用）；

立B～立C～3C～蓄D～DASH～松D～低空DASH～JC～2C～623D～升JC～421D～降JC～B～6C(版边用，对Ragna、Noel、Bang、Carl不适用)；

→A 连段：

6A～236A～236B～236C；

6A～236A～236C～236B；

6A～236A～236C～RC～立B～623D～6C（画面端用，起攻6A择中段后的常用连段）；

升龙起始连段：

623D～立B～JB～jc～JB～JC(即使升龙第二段没有命中也可以接上的连段，对位置没有要求)；

623D～DASH～立C～JB～jc～JB～JC；

623D～DASH～6C～2B～2C～JB～jc～JB～JC

623D～DASH～6C～立C～2C～JB～JC～按住D～低空DASH～JC～6C～623D～6C（搬运距离比较长的连段）；

623D～DASH～6C～2B～2C～HJB～JC～JD～降JC～6C～623D～6C（版边用的连段，空中连段需要适当延迟）；

版边起攻：

623D～44～421D～D或41236D或632146C；

623D～6C～稍等一下D或直接41236D/632146C；

623D～6C～3C～421D～41236D/632146C；

623D～6A～421D或41236D/632146C；

623D～JB～JC～421D～JC～JD；

无棒连段：

3C～421D～2B～2C～JB～jc～JB～JC～236B～236C；

236A～236C～RC～2C～JB～jc～JB～JC～236B～236C；

对方倒地状态～(2C～6C)×N（对TAGER和Rachel的限定连段，伤害非常高）；

低空236C～2C～JB～JC～立C～2C～JB～JB～JC～236B～236C；

投后连段：

有棒～前投～623D～6C～2C～jc～JB～jc～JB～JC～236B～236C；

有棒～后投～41236DA～2B～2C～jc～JB～jc～JB～JC；

有棒～空投～JB～着地～立B～623D～2C～jc～JB～jc～JB～JC～236B～236C；

无棒～前投～HJA～236B～236C；

无棒～后投～JB～jc～JB～JC～236B～236C；

无棒～空投～JC～着地2B～2C～jc～JB～jc～JB～JC～236B～236C。

常用招式介绍

有棒立B 有棒主力技之一，发生稍慢但判定很强，命中或被防御均可 jc，无论是连段还是压制都非常实用。

有棒→B 横向牵制技，攻击距离非常长，CH 时对方弹墙可以追击。打点比较高，大部分角色蹲下即可躲过。

JB 对地判定非常强的空中攻击，左右方向判定范围很广，用来打逆向也很方便，缺点是即使击中地面的对手也不太容易接上连段。

无棒→C 两段踢技，第二段为中段。第二段命中时 DOWN 受身不能效果，连段中作用非常大，同时也是版边起攻的重要技能。

←↙↓↘→D 有 GP 效果，可以派生 A/B/C 分别对应上中下方攻击，其中 A 派生为空中防御不能，C 派生为下段。各派生命中后都会自动派生一段，之后视情况可以带入连段。

→↓↘D 有无敌时间的升龙，判定比看上去的还要广一些。攻击为弹属性，不能 RC。破绽比其他角色的升龙相对要小一些，而命中的回报相对要大了不少，近身时要积极使用，命中后直接带入搬运连段到版边起攻。

→←↓↑C 发生 1+1 帧，为游戏中发生最快的招式，可以非常有效的击破对方的中距离牵制，被防御也没什么破绽，缺点是出招有些难摇。

Rachel

角色基本战术

Rachel 大部分普通技性能都比较差，立回的最大武器是南瓜。进攻主要思路是找到安全位置放出南瓜，然后利用南瓜突进并近身带入压制。利用强大的多择与带入 Lily 连段之后的高火力给对手强大的威胁。风力不足时可以利用飞行道具牵制，阻止对手近身，借以恢复风力。中距离要注意 6A 的使用，适当的先读可以使 6A 成为游戏中最强的对空技。



远距离 虽然大炮的射程不足以覆盖整个屏幕，但是配合风力就没有问题，常用的方式包括 A 炮 9D，B 炮 6D，C 炮 3D 等等，掌握好开炮频率是可以恢复风力的。此外，远距离也是安全放出南瓜的好时机。一般来说，对大部分角色时没有必要在无南瓜状态下主动靠近。

中距离 没有南瓜时，中距离是比较危险的距离，有效的利用 6A 对空和 A 炮对地来限制对手的进攻。找机会在空中放出南瓜，即可变被动为主动。

近距离 连续压制主要依靠风力，惟一一招被防有利的 3C 也需要风力推送才能打全。近身压制主要依靠高速中段 J3CD 和更高速的升 JA 来破防。下段的 3C 带入 Lily 连段也有不错的火力。被压制时没有好的插动技，注意不要轻举妄动，比较安定的脱出方法是使用 CA，不到万不得已不要使用 2C。新人使用 Rachel 的重点是要练好防御。

地对空 6A 判定强范围大破绽小，对付大部分角色都可以保持对空的强势。但需要注意对方也会有不少方法来对策我方的 6A。合理判断使用 6A 的时机是重中之重。

空对地 虽然 JA 和 JB 都有一定的对地能力，但是因为跳跃轨迹等原因，Rachel 一般都是不考虑跳入进攻的。空对地最主要的方法是空中放南瓜之后用风力送自己落地。

空对空 JC 的判定意外的强大，打 CH 后还可以带入回报不错的连段。但使用时需要特别注意双方位置，横方向是 Rachel 的弱点，一定要避免在这个位置与对方硬拼。



重要招式性能解说

→A NAGO 升龙拳，发生 13 帧，7 ～ 12 帧上半身 GP 效果，空中普通防御不可。这招用好了是全角色最强对空，判定强范围大但发生慢，使用时尽量先置。

→B 向前方叉叉，发生 15 帧，CH 时是小眩晕效果。因为修正非常好，CH 后常常可以打出回报非常高的连段。有能量尽量带入低修正的 Lily 连段，没有能量也可以用 6C LOOP 既有伤害又可搬运。

↓C 电椅，5F 起有 ARMOR 效果，发生 23 帧。打康时可以延迟 2D 追击（等电击 HITSTOP 结束再 2D）。没 CH 就只能 RC 才能追击了。因为这招容易被投 CH，所以实战中用处不是很大。全程都是被康判定，挥空就死定了。

↘C 下段。坐着转圈，3HIT，可以派生 C 再追加一圈（7HIT）。对方全部防御时我方 3F 有利，是萝莉惟一一个有利的普通技。

↓↙←B 南瓜说是 Rachel 最强的招式也不为过。因为必须用风吹才有攻击判定，想要用好南瓜就必须懂得节省风力。南瓜被风吹的第一帧就会发生攻击判定，从某种意义上来说是游戏中发生最快的招式，无论是进攻时的掩护，还是牵制时的补位，抑或是起攻时压起身，都有着非常重要的作用。



↓↙←A 青蛙为设置技，青蛙会向对方移动，走近后会发出 12HIT 的电击，主要的作用是连段的中继和起攻时用来压起身，牵制中放一个也会给对方的立回造成一些困扰。压制时青蛙的使用方法比较多样，想要完全了解就要多看高手的录像了。

→↘↓↙←→C 通称 Lily。Rachel 本体和避雷针同时出现落雷。作为 Rachel 惟一的一个超杀，没有无敌发生保证，但却是非常强大的超杀。Lily 本身伤害修正非常小，本体与避雷针同时命中对方时可以产生非常大的伤害。命中对方后到落地为止不能受身，可以方便的设置道具进行起攻。

连段

空中连段：

JB ～ JC ～ jc ～ JB ～ JC ～ 236A／JC；

HJB ～ JA ～ JB ～ JC ～ jc ～ 延迟 J2C（可打 DOWN 对手，版中可放南瓜压起身，版边可直接择中下段起攻）；

地上基本连段：

～ 6A ～立 B ～空中连段（地上打中没有风而又不想直接放 DOWN 时用）；

～立 B ～（6B）～立 C+D ～派生 C ～ B 大炮～爱丽丝或前冲空中连段（前冲爱丽丝的输入方法是 65352A）；

～立 B ～（6B）～立 C+D ～派生 C ～南瓜或青蛙～前冲 2B 或 2A ～立 B ～空中连段（版中打不上青蛙连段时的打法，情况比前一个要好一些）；

～立 B ～（6B）～立 C+D ～派生 C ～南瓜～稍延迟 D ～前冲 6C ～ JC ～立 B ～ 3C（3C 打 DOWN 后可以取消青蛙进行起攻，优点是起攻时同时有南瓜和青蛙）；

J3CD ～立 B ～ J2C ～ J3CD ～立 B ～ J2C ～立 B（择中段确认蹲姿时的连段，每个风可以打两轮，可以搬运一段距离，风少可以只打一轮，后面接青蛙或南瓜可以随意。三轮以上可能接不上，但可以 3C 打 DOWN）；

青蛙连段：

～立 C+D 派生 C ～青蛙～前冲 3C ～青蛙放电～ A 炮或南瓜～ 3C（对方位置高的时候 3C 结尾 DOWN 不到，可以改用 J2C 来 DOWN）；

Lily 连段：

～立 B ～（6B）～立 C+D ～派生 C ～ B 炮～ Lily（简易 Lily 接法，一般是版中使用。之后前冲设置南瓜，3C 打 DOWN，取消青蛙，是不错的起攻方法）；

～立 B ～ JB ～ JC ～ 2D ～着地立 B ～ Lily（因为萝莉对空火力不足，强行用风带入 Lily 是重要的增强对空火力的方法）；

～立 B ～（6B）～立 C+D ～派生 C ～青蛙～前冲 3C ～青蛙放电～（南瓜）～前冲 Lily；

～立 B ～（6B）～立 C+D ～派生 C ～青蛙～前冲 3C（1HIT）～ A 炮～青蛙放电～前冲 6A ～ Lily（对一些比较宽的人容易打出双倍，版中限定）；

～立 B ～（6B）～立 C+D ～派生 C ～青蛙～微前进立 B ～ A 炮～前冲 Lily（版边使用的双 Lily 打法）；

LV2 ～ J↓C 连段：

～ 6A4D ～ Lily ～ HJ8D ～到达一定高度后 J2CD ～着地青蛙～ 3C 拾起～ A 炮～青蛙放电～后续空连或者 J2C 打 DOWN；

～立 C+D ～派生 C ～青蛙～前冲 2B ～立 B ～ HJ8D ～ J2CD ～着地青蛙～后面同上；

对空连段：

6A ～立 B ～空中连段；

6A 康～前冲 6A ～ Lily；

6A ～ 6C9D ～ JC ～ jc ～ JC ～ A 炮；

6A 康～前冲立 B ～ JB ～ JC ～ 2D ～ jc ～延迟 JC ～落地 Lily；

→B 地面康后连段（兼搬运）：

6B 康～前冲立 B 或 6B ～ 6C+D ～ JC ～立 B ～立 C+D ～派生 C ～后面自己发挥（如果已到版边建议放青蛙然后 A 炮抓受身）；

6B 康～前冲立 B 或 6B ～ 6C+D ～ JC ～立 B ～ 6C+D ～ JC ～立 B ～ 3C（这个比上面一个搬得远，伤害也高一点。但消耗风比较多）；

6B 康～前冲 6A ～ 4D ～ Lily（Lily 之前打的越多伤害越低，6A 是为了提升高度用，方便后续的超弹地或者青蛙连段。这套接超弹地是萝莉实战最大伤害。）；

投始动连段：

版中～投～ 7D ～微 DASH ～立 B ～空中连段；

版边～投～ 6A ～ Lily（版边没气就直接立 B 空连）

空投～ 2D ～ 2B ～立 B ～空中连段。



Tager

角色基本战术



Tager 机动力差，招式发生慢，牵制力不强，但是火力非常高。实战中 Tager 缺少安定的立回方式，一般采用强行摸奖的方式作战，风险大但是回报更大，对手忙中出错时即可一口气将对方击倒。因为对空比较差，防御比较辛苦，作为 Tager 玩家要练好直防。



远距离 除了电球一招以外基本没什么可做的，对某些角色可以在这个距离安定充电。使用大跳 JC 接近是比较常用的前进方式。

中距离 可以使用立 C 等招式进行牵制，但是一旦挥空很可能给对方留下进攻机会。注意观察对手动作，最好能提前预判对手进攻的方式，从而有效对应。对方身上有磁时可以用 2D 等招式强行接近对手。

近距离 A 指令投判定比较霸道，因此对方一般都选择跳开，此时就要猜测对手行动给予重击。这个距离对 Tager 来说有很大的风险，但同样也是回报非常可观的距离。即使单纯的抓天抓地二择也会给对手很大的压力。多用性能不错的立 A 给对手压力，6A 之后的中下投三择比较强力。

地对空 Tager 地对空很弱，但是如果不积极对空则会很容易被对方压制，因此练习对空是必不可少的。视对方跳入轨迹，可以用 2A,2C,623C,JC，空投等方式对空，每种方式都不够安全并且需要先读。但是对空成功一次就可以拿到先手，是非常重要的技巧。

空对空 JA 判定不错，此外 JC 和 JD 也可以用来对空，总的来说 Tager 不是很担心空对空的问题。需要注意的是 JC 打 CH 后有非常不错的回报。

空对地 基本上就是 JB 一招，此外 J2C 的时间差攻击可以打掉某些角色的对空技。但是面对 Rachel 之类对空很强的角色，空对地基本上是没有什么前途的。



重要招式性能解说

↓A 可连打，发生比较快，有比较明显的低姿势，是 Tager 重要的对空技能。攻击 LV2，CH 时或对方蹲姿时可接上 C 系攻击。

↓C 发生比较慢，攻击距离也近（跟 2B 差不多），但是对上方攻击判定很强，空中防御不能。可以用来先读对空，拼双康也可以拿到回报。但是受到发生慢的制约，实际上并不是很强。大多数情况下用 2C 对空都属于猜。猜错了等死。

→A 虽然不能给对方上磁，但是如果对方身上已经有磁的话是可以吸引对手的。发生慢，手臂部分有对弹属性 GP。命中或被防御时有拉回效果，压制和连段中有着广泛的应用。

JC 横向判定强，可以用来对空。使用 JC 时 Tager 会向前滑动，因此 JC 经常用来作为移动技使用。大跳 JC 之后落下过程中还可出招，是常用的移动方式。

J↓C 无视当前惯性向下方砸去，视情况可以接上连段，修正比较好。在快落地前使用 J2C 可以使出特殊 J2C，发生 5F，命中后可以安定接上连段，建议掌握。



→↓↘C 简称抓天。对空投技，空中完全不能防御。命中对手后可以用各种方式追击（补正点高了之后就不能追击了）。不管是连段，对空，抓受身，都有很重要的用途。是经常会用到的招式。按住键可以吸引空中的带磁对手，同时延迟发生时间。

摇杆一圈 A
简称 A360。发生慢，但有无敌，利用无敌时间可以做各种各样的对策，也可以直防之后用来插动。因为失败动作非常长而且全程被 CH 判定，投不到人之后风险是非常大的。因此使用的时候不能太过嚣张。按住键可以延迟发生，同时会吸引地面的附着磁力的对手。

摇杆一圈 B
简称 B360。发生比 A 的快，抓的比 A 的近，伤害更高而且可以追加连段。没有无敌。一般在确定可以投到的情况下使用 B 投。回报明显大于 A 投。另外投失败动作也是 B 的比较短。按住键可以增加持续时间，同时也有一定的吸力。

摇杆两圈 C
简称 720 或 GETB。攻击力高，发生快，有无敌，范围非常大。按住键可以增加持续时间并吸引地面带磁对手。因为本作中地面直接摇 720 基本不成立，大部分时候都要在其他动作中先摇完一圈才能出此招。此招是 Tager 最重要的技巧，因此要熟练掌握各种抓 720 的技巧。

连段

→↓↘C 对方 DOWN 之后的追击：
6C ～立 D（需要稍向前走一点再 6C）；
2D ～ 236B ～派生（也需要往前走一点）；
236B ～ 41236D ～ 2C ～ 623C；
236B ～派生 RC ～ 6C ～立 D（6C 需要稍延迟出）；
236B ～派生 RC ～ 236B ～ 2C ～ 623C（第一个 623C 之前打了不超过 2HIT 时才能连上）；
236B ～派生 RC ～ 6C ～ 41236D ～ 2C ～ 623C；

地面连段：
2A ～立 C ～ 6A ～ 236A ～ 2A ～立 C ～ 6A ～ 236A ～ 2A ～ 2C ～ 623C（一般称为 236A ～ LOOP，蹲姿限定，可以故意不打全带入多择）
2B ～ 2C ～ 623C ～追击（基本下段起始连段，需要距离很近）；
立 B ～ 41236D ～立 C ～ 6A ～ 623C ～追击（下段确认连段）；
立 C ～ 236A ～派生 RC ～ 236B ～立 C ～ 6A ～ 2C ～ 623C
立 D(CH) ～ 236B ～立 C ～ 6A ～ 623C ～追击；
6C(CH) ～ 236B ～立 C ～ 6A ～ 623C ～追击（以上两式都可作为升龙确反连段）；



6B ～ 6C ～ 623C ～追击（中段之后的简单连段）；
3C ～ RC ～立 C ～ 6A ～ 623C ～追击（择下段的连段，因为 Tager 的下段取回报能力很差，所以 RC 连段也要适当使用）；

对空连段：
2A(CH) ～延迟立 C ～ 623C ～追击（2A 对空 CH 之后的确认连段）；
2C(CH) ～立 C ～ 6A ～ 623C ～追击（和对方相打时也可以接上）；
JC(CH) ～ J2C ～ 2B ～ 2C ～ 623C ～追击（伤害非常高，追击时可以考虑用能量继续抢血）；

投后连段：
普通投～ 623C ～追击；
普通投～ 236B ～ 2B ～ 2C ～ 623C
普通投～ 236B ～立 C ～ 236A ～ 2B ～ 2C ～ 623C；
空投～ J2C ～ 2B ～ 2C ～ 623C；
空投～ 2B ～ 2C ～ 623C ～追击；
空投～ JB ～立 C ～ 623C ～追击（对不同角色空投要使用不同的追击方法）；
A 指令投～ 3C；
B 指令投～ 236A ～派生。



Taokaka

角色基本战术



Taokaka 是全部 12 个角色当中惟一可以使用三段跳的角色，D 键配合方向可以上蹿下跳，异常灵活。作为一个速度型角色，Taokaka 无论是招式判定还是连段火力都非常不错，缺点在于对空偏弱且没有使用的飞行道具。中段偏弱，压制中一般以打投为主，破防能力并不突出。使用 Taokaka 要注意利用自身速度优势，多发挥自身横向判定强的优点。一些小技巧（如猫步）的合理使用可以给对方带来不小的麻烦。



牵制 Taokaka 横向牵制比较强，地上牵制可以比较强气的进攻，立 C、2C 打 CH 后可以确认 6C 连段，单纯的 6C 也可以给对方的行动造成很大的威胁。立 B 的发生快，虽然距离短但是判定却很强，可以依靠自身快速的地面 DASH 给予对方突袭。

空对空 Taokaka 的 JC 是空对空非常强大的招数，另外 JA 发生快可以连打，上升过程中使用对空性能也不错。此外，JD 突袭 CH 后可以打到近 5000 伤害的高火力连段。

地对空 Taokaka 地对空偏弱，大多数情况下不要强行对空迎击，应该多利用自身速度避免对方的压制。先读对方跳跃时可以使用 2D 对空，CH 时可以有不错的回报。此外 22C 姿势比较低，也可以用来对空，但是其后连段的难度比较高。对于一部分角色的跳入攻击，可以用猫步躲掉并予以还击。

压制 Taokaka 各种招式被防御均有微小不利，但因为大部分招式都有后招，对方一般不敢轻举妄动，此时就可以前冲对敌人使用打投二择。中段 6B 对部分蹲姿比较矮的人可以目押立 B，碰上这种敌人时可以多择一下中段。

被压制 Taokaka 的 236236D 是发生比较快的无敌技，被压制时可以积极使用。此外 CA 类似移动技，利用 B 派生可以确反对方一些硬直大的招式，风险小可以多用。



重要招式性能解说

↓A 可连打的下段技，低姿势可以躲过一些打点高的攻击（比如很多人的立 A），实战中在压制和强招时有着很好的效果。

立 B 发生快判定强，被防时微不利但是却给人一种有利的错觉，是非常使用的招数。无论是压制、插动、确反都少不了这招。

→C 横向判定非常强的攻击，命中时对方弹墙，可以方便带入连段。立 B、立 C、2C 等招式 CH 时均可无视距离接上此招，使用起来非常简单。





↓↘→A 可连打连续猫爪挠击，需要注意的是，236A 连打不是连续防御，对方可以用无敌技进行插动。另外要记得猫的打击系必杀技都可以用 D 系行动取消。

↓↘→B 可连打连续脚踩，一般用来作为连段受尾使用

↓↘→C 发生慢的中段，一般作为连段使用。2HIT 后用 2D 取消带入空中连段。

连段



（※注：Taokaka连段大多数都需要根据对方体型进行调整，限于篇幅，这里只列出连段基本形，具体调整请玩家自行尝试。）

立B基础连段：

立B～3C～立D6～（JC～JD6）×3～JAC～JC～JC～J236B×N（所谓的CD～LOOP的基本形式，对一些小体型角色不成立）；

立B～3C～立D6～（JC～JD6）×3～D命中A派生～8D～8D6～J236B×2～J236B×N（版边限定的连段）；

立B～3C～立D6～JC～J236B×1～J2D命中B派生～立B或立C～2D6～JC～JC～JC～J236B×N（对小体型的Rachel和NOEL都成立，因此比较重要）；

立B～3C～立D6～JC～J236B×1～J2D命中B派生～立C～2D6～JC～8D6～JC～8D6～J236B×2～J236B×N（命中B派生的基本连段，注意立C打点过高可能导致后面的连段失败）；

立B～3C～立DB挥空～立B～立C～2D6～JC～8D6～J236B×2～JC～8D6～J236B×N（立DB挥空的基本连段）；

挑衅连段：

立B～6A（1）～J2D命中B派生～挑衅（1）～236C×2～2D6～JC～8D6～JC～8D6～J236B×N（挑衅236C连段，最后236B比较难DOWN）；

立B～6A（1）～J2D命中B派生～挑衅（1）～214D～J2D命中B派生～挑衅（1）～236A×2～2D6～JC～8D6～JC～8D6～J236B×2～J236B×4（两次挑衅的连段，伤害3900左右，难度比较大）；

→C连段：

6C～236C×2～2D6～JC～8D6～JC～8D6～J236B×2～J236B×N（6C接236C比较安定的连段，236C可以稍微蓄一下，待对方弹到适当位置时松开）；

6C～DASH～立C～236A×1～2D6～JC～8D6～JC～8D6～J236B×2～JC～8D6～J236B×N（自己在版边时6C猫3打不到，就有使用这套连段的必要了）；

投连段：

后投～236C×2～2D6～JC～8D6～JC～8D6～J236B×2～J236B×4（基本的投后连段，伤害比较高且对大部分角色均成立）；

前投～空中DASH～JC～J236B×1～J2D命中B派生～立C～2D6～JC～8D6～J236B×2～JC～8D6～J236B×N；

前投～J4D～(JC～JD6)×3～JA～JC～JC～J236B×N（前投带入CD～LOOP的高火力连段，对一部分角色不成立）；

空投～稍蓄236C×2～2D6～JC～8D6～JC～8D6～J236B×2～J236B×4（236C如果不蓄力的话很容易变成逆向）；

空投～236C×1～立B～立C～2D6～JC～JC～JC～J236B×N（这是236C打成逆向之后的妥协连段）；

↓↓C连段：

22C(2~3)～2D6～JC～J8D～JD6～JC～JD6～JC～JD6～JC～JDA～J8D6～J236B×N（22C对空的高火力连段，实战使用的难度非常高）。



Hakumen

角色基本战术



Hakumen是本作中非常有特点的一个角色，普通技不能互相取消，但是必杀技却可以互相取消。使用所有必杀技都需要消耗能量，因此能量的多少决定了Hakumen火力的高低。Hakumen判定比较强但是机动力差，实战思路主要是在牵制中积累能量，待有一定能量之后近身对对手实施多择并带入高火力连段。



无能量时 主要使用立C、JC、3C等判定优秀的牵制技能，不冒风险突进，主要目的是积攒能量。对空可以用6A和2C迎击对手。跳跃时不可被对方读到跳跃路线，使用性能优秀的低空DASH突进进行突袭。

有能量时 有大概四条以上的能量就可以考虑进攻了。接近的主要方式是低空DASH和623A。近身后立刻带入中下投三择。下段主要有2B、6B、214B。中段常用的有41236C和前STEP空中214C。

牵制中立C可以HIT确认接上阎魔路线连段。中距离适当使用6C，可以确认起杀疾风，简单高伤。

近身时可以多用2A等小技，无论发生和硬直都不错。

关于当身 立D发生慢，持续相对较长，全段当身。6D、2D、JD与雪风均为第1帧发生，其中6D与雪风不能当下段攻击，2D不能当中段攻击。

被对方压制时可以使用直防之后2D连打来当对方的攻击。被对方起攻时也可以起身裸当身。对手跳入时可以使用持续比较长的立D来对应。空中DASH JD可以用来对策对方的对空技。

当身后的追击方法 立D、2D后一般带入空中连段。6D后的基本追击为降下JC 落地2C后空中追击。当能量足够时可以带入梦幻连段，伤害为即死级别。

JD后只有对部分角色可以带入214B进行追击。



重要招式性能解说

→A 头属性无敌的对空技，虽然范围一般但是整体性能不错，对大部分敌人的跳入攻击都非常有效。因为硬直比较小，即使挥空了也基本不会受到对方的反击，命中地面对手时是小眩晕效果，可以接上一些连段。

↓C 另外一个重要的对空技能，范围大且空中防御不能，但是因为被防御时无法JC，如果对方空中直防的话可以确反因此不能乱用。

立C 实际攻击范围比看上去要大，无论牵制还是对空都有一定的使用空间，命中后对手DOWN受身不能，可以接上各种连段，是个非常优秀的普通技。

J↓C 命中时会使Hakumen向后弹回，硬直小受身不能时间长可以接上连段，是Hakumen空中连段的主力技能，版边可以使用J2C多次LOOP。此外，J2C空对空判定也非常强，在连段以外也有一定的使用空间。

红莲 236A消耗一条能量，主要用于连段接续，命中空中对手弹墙，可以带入空中连段，命中地面对手可以接上阎魔。

莲华 214B消耗两条能量。第一段为下段，因为第一段的乘算修正为120%，是连段中增加伤害的重要方式。此外也是Hakumen择下段的主力技。

残铁 41236C消耗三条能量。发生稍慢，第一段为中段，第二段为下段。是Hakumen伤害最高的必杀技，能量足够时可以用来增加伤害，此外也是择中段的主力技之一。

鬼蹴 623A消耗一条能量。没有攻击判定的移动技。动作中上半身无敌，可以穿过一些打点比较高的招式，Hakumen机动性比较差，面对射击系人物时，鬼蹴就是接近对方的一个重要方式。

阎魔 鬼蹴派生A，消耗一条能量。上半身无敌的上钩拳，一般用于连段。

火萤 空中214B消耗两条能量，空中升龙拳，有无敌时间，可以jc，被防御没有多少硬直，不论是连段还是立回都是不错的招数。只可惜消耗能量有点多。

椿祈 空中214C消耗三条能量。前STEP中使用可以超低空使出，是Hakumen最快的中段技。命中对手后DOWN受身不能可以接上连段，因此不论是择中段还是空中连段的结尾都是不错的选择。此外在梦幻连段中使用椿祈祷带入LOOP连段也是非常高伤害的连段。



连段



红莲路线：

236A（高位置空中命中）～稍前行～2C～空中连段；
236A（空中命中）～66～立A或立B～空中连段；
236A（空中命中）～623A～2C～空中连段；
236A（版边空中命中）～214B～立B或2C～空中连段；
236A（空中命中）～前STEP空中214B～空中连段；

阎魔路线：

623AA～空中连段；

空中连段路线：

中央：

JB～jc～JC～214B～jc～JC～214C；
J2C～空中DASH～j2C；
落下JC～2C～hjc～J2C～空中DASH～J2C；

版边：

JB～jc～JC～214C～落下JB～2C～再度空中连段（版边限定）；
J2C～J2C～空中DASH～J2C～J2C～JC；
J2C～J2C～空中DASH～J2C～落下JC～214B～着地～J2C～空中DASH～J2C～J2C～JC；
落下JC～2C～hjc～J2C～空中DASH～J2C～J2C～JC；
落下JC～C～41236C～2C～再度空中连段；

下段起始连段：

2AA～214B(1)～接红莲或阎魔路线；
(2B)～214B(1)～(41236C～C)～接红莲或阎魔路线；
6B～(41236C～C)～接红莲或阎魔路线；
6B(CH)～接空中连段；
3C(CH)～6B/2C～接红莲或阎魔路线；
版边：2B～214B～B/2C～空中连段；
版边：2B～214B～41236C～2C～空中连段；

中段起始连段：

跳入JC～C～接阎魔路线；
对方蹲姿：跳入JC～2C～41236C～接红莲或阎魔路线；
41236C～C～接红莲或阎魔路线；
前STEP～空中214C～6B/2C～接红莲或阎魔路线；
前STEP～空中214C～2C～接空中连段。



ν－13

角色基本战术

ν－13 作为本作的射击角色之一，战术与其他角色有所不同。主要思路是在中远距离对敌人进行压制，对方急于拉近距离时就很容易被我方飞行道具击中。如果对方不冒然进攻，那么我方可以利用 ν－13 的高机动力突然近身实施突袭，如果成功则带入连段，被能得手则拉开距离再度开始远程压制。



远距离 使用各种飞行道具实施牵制，需要注意的时尽量不要让 D 系攻击打空，对方防御时除了取消其他飞行道具以外，还可以使用派生 66 44 或 jc 来调整距离。击倒对方后可以积极设置重力场，进而有效的阻止对方的进攻。

中距离 这个距离 D 系挥空可能会被对方反击，因此使用时需要格外谨慎。相比之下，前冲使用 3C 和 2C 等招式进行突击可能更加安全。ν－13 的后退能力非常强，如果感觉不安全应该快速脱离，回到远距离给予对手压制。

近距离 ν－13 的 A 和 B 系普通技性能比较一般，但是 2C 和 3C 的性能却是顶级的，完全可以近身使用。因为没有什么近身压制能力，近身战基本使用一击脱离的思路。利用优秀的 BACKSTEP 和空中 BACKDASH，很快又可以拉开和对手的距离。如果被对方压在版边，不要冒然插动，有能量时使用 CA 是最好的选择。

地对空 拥有 6A 和 2C 两个优秀的对空技，ν－13 基本不用担心对空的问题，另外值得一提的是，ν－13 的空投范围也是全角色中最大的，考虑到 ν－13 的对空能力很强，对方在空中基本都是积极防御的状态，此时空投就能起到很好的效果。

空对空 一般没有必要刻意去空对空，但是 JC 空对空的能力也不差。

空对地 空对地的意义不是很大，但是需要注意的是 JC 的逆向判定非常强，积极跳逆向会令对方非常困扰。



常用招式介绍

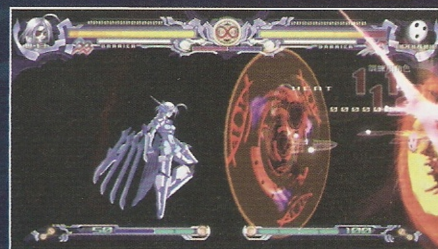
➡A 5 ～ 13 帧对头属性无敌，总的来说性能还算不错，2C 打不过的空中技就可以用 6A 来打。

⬇C 虽然没有任何的无敌，但是极强的判定弥补的这个缺点。发生 9F 在 C 系攻击里属于非常快的，无论对空对地都有非常大的作用。对地 CH 时会时对方浮空，此时可以接 6C 弹墙打出伤害非常不错的连段。

⬅B 比较诡异的中段技，只有第二段是中段，而且第一段命中站姿时与第二段不构成连段。此招被防却反，因此不要轻易使用。使用时尽量利用前冲惯性使第一段挥空，只有第二段命中对手，因为没有了第一段的 HITSTOP，防御难度会大幅上升。

↘C 发生 9 帧的多段下段技，判定很强。较近距离命中时可以接上重力连段，回报巨大，被防也基本





不会被反击，是 ν－13 近身的重要技之一。

⬇↙⬅A/B/C 重力场，近身有攻击判定，命中敌人的话对方会浮在半空，利用此特性可以构成伤害非常高的重力连段。此外处于重力场上方的敌人横向移动的速度变为原来的 1/2，可以大幅限制对方的移动能力，使得我方可以安定的进行远程压制。需要注意的是空放的硬直比较长，挥空可能会有一定的危险。

空中⬇↙⬅D 中段，低空出的话可以成为优秀的中段择。命中时 DOWN 受身不能，经常用在连段中继和结尾。CH 时对方高高弹起，回报相当不错。

⬇↘➡⬇↘➡D 召唤出无数飞剑攻击对手的招数，可以毫无责任地给对方施以强行的压制，是非常强大的超杀。对方防御后可以对其使用 236DC 和 4D 的远程中下二择，或者冲到近身使用打投择，甚至使用 BURST 强行崩防。很多情况下，防御 236236D 就是死亡的前兆。

连段

地上基本连段：

2A ～ 立 B ～ 6B ～ 立 C×N ～ 6C ～ 236D（ν－13 的 A 系用的很少，近身插动一般直接插 C，因此这个连段的出场率实际上很低）；

立 DD ～ 4DD ～ 236D／236DC（牵制立 D 命中后的最基本连段）；

立 DD ～ 4DD ～ J2DD ～ J214D；

立 DD ～ 4DD ～ 236D ～ RC ～ 立 DD ～ 6DD ～ 2DD ～ JDD ～ J2DD ～ J214D（ν－13 的能量还是比较多的，可以积极 RC 取回报，伤害还是比较不错的）；

立 DD ～ 236D ～ RC ～ DASH ～ 6C ～ DASH ～ 2DD ～ 6C ～ DASH ～ 2DD ～ jc ～ J2C ～ jc ～ JDD ～ J214D（第二个 6C 比较难打，开始的时候直接 6C ～ 2DD 打空中连段即可）；

4B ～ JC ～ J2C ～ jc ～ JC ～ J2C ～ J214D（4B 中段的基本连段，4B 的第二 HIT 打 CH 时可以等对方落下再拾起）；

空中基本连段：

JC ～ J2C ～ jc ～ JC ～ J2C ～ J214D；

JDD ～ jc ～ JDD 或 J2DD ～ J214D；

重力连段：

版中

～ 214A ～ 2C ～ 前跳 JC ～ J2C ～ J214D ～ 着地



DASH ～ 3C ～ 214A ～ 2DD ～ JDD ～ J214D ～ 着地 DASH ～ 3C（重力连段基本型，最常见的就是在近身 3C 之后带入，对初心者来说有些难度，主要是几个 DASH 的地方要注意）；

～ 214A ～ DASH ～ 2C 全段 ～ 低空 214D ～ 着地 DASH ～ 3C ～ 214A ～ 2DD ～ JDD ～ J214D ～ 着地 DASH ～ 3C；

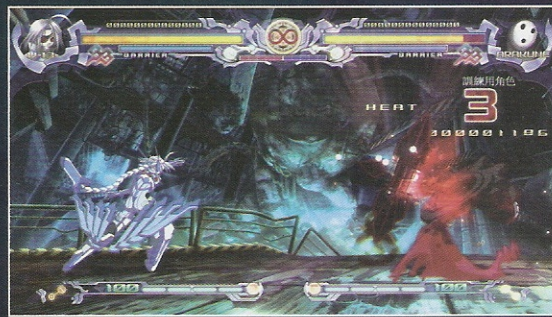
～ 214A ～ DASH ～ 6A ～ 低空 214D ～ 着地 DASH ～ 3C ～ 214A ～ 2DD ～ JDD ～ 214D；

版边

对手浮空后 ～ 2C ～ JC ～ J2C ～ J214D ～ 着地 3C ～ 214A ～ 6A ～ 后跳 JDD ～ J214D ～ 3C（版边无法使用通常的重力连段和 6C 连段，此时可以使用此连段进行代替）；

投起始连段

投 ～ 立 DD ～ 6DD ～ 2DD ～ JDD ～ jc ～ J2DD ～ J214D（伤害为 3333，难度不高，投后最速立 D 即可，空连需要稍微调整位置）；



投 ～ DASH ～ 2C ～ 6C ～ DASH ～ 2DD ～ jc ～ J2C ～ JDD ～ J214D；

空投 ～ RC ～ 2B ～ 2C ～ jc ～ JC ～ J2C ～ jc ～ JC ～ J2C ～ J214D（ν－13 的空投性能非常高，但是不能直接接上连段。能量够用时使用 RC 带入连段回报还是相当大的）；

空投 ～ RC ～ 3C ～ 214A ～ 6A ～ 低空 J214D ～ 3C ～ 214A ～ 6A ～ JDD ～ 214D ～ 3C。

全奖杯攻略

《苍翼默示录》的奖杯对可达成的模式做出限制(全部模式为:街机模式、分数模式、VS 2P、VS CPU、故事模式、训练模式、网络 RANK MATCH、网络 PLAYER MATCH 共 8 种,下文中对各个奖杯限定完成的模式均作出了说明)。另外,本作的奖杯均要求玩家操作的必须为 1P 角色,即便如此,单机部分的绝大多数奖杯都可以通过“单人双手柄”的方法在对战模式中解开。和角色必杀技有关的奖杯,通过为技能设定快捷键的方式可以轻松解开。而网战部分的奖杯则相对比较考验玩家的耐心了。

苍の力を受けし者

白金

取得条件:获得所有金、银、铜杯。

顽张った!

银杯

取得条件:完成街机模式最高难度“HELL”。

奖杯说明:在 OPTION 中将游戏难度调为“HELL”,以任意一名角色完成街机模式即可。

よく顽张った!

金杯

取得条件:完成分数模式。

奖杯说明:本奖杯是单机部分最难拿的一个。虽然分数模式下的 12 场战斗难度高,GAME OVER 后需要从头再打,不过我们可以接上 2P 手柄按下 START 乱入,这样便能避免重复劳动。而难度较高的是第 8 场对 Unlimited 的 Rachel,战斗中一定要及时近身,最后一场对 Unlimited 的 Ragna 则要利用对手的破绽打防守反击,对自己操作不放心可将必杀技设定为快捷键。完成分数模式也将同时解开其他关联的奖杯。

真・ハクメン推参!

铜杯

取得条件:击败 Unlimited 的 Hakumen。

奖杯说明:本奖杯限定模式为街机模式和分数模式内达成,任意角色均可。

これでいっしょだね

铜杯

取得条件:击败 Unlimited 的 ν-13。

奖杯说明:本奖杯限定模式为街机模式和分数模式内达成,战斗中避免和 ν-13 拉开距离,尽量保持贴身打法。

见せてやるよ、苍の力を……!

银杯

取得条件:击败 Unlimited 的 Ragna。

奖杯说明:本奖杯内容和“よく顽张った”! 的奖杯联动,完成方法相同。街机模式中也可完成,出现条件为连胜所有关卡并以 DD 技击倒对手 10 次以上,Unlimited 模式 Ragna 便会在第 11 关乱入。

これで胜ったつもり?

银杯

取得条件:击败 Unlimited 的 Rachel。

奖杯说明:本奖杯内容和“よく顽张った”的奖杯联动,完成方法相同。街机模式中也可完成,出现条件为 ν-13 完成街机模式,Unlimited 模式 Rachel 即可作为 BOSS 登场。

恶魔の小手

铜杯

取得条件:操作 Ragna 使用 ↓↙← B 累计 100 次。

奖杯说明:本奖杯限定模式为除故事模式以外的所有模式,训练模式最易实现。

冰サーファー

铜杯

取得条件:操作 Jin 在 1 回合中使用 ↓↙← A/B/C/D 达到 20 以上,并最终以此击倒对手。

奖杯说明:本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式,VS 2P 最易实现。

大事なことなので

铜杯

取得条件:操作 Noel 令她念出台词“パンダさんを放しなさい”100 次。

奖杯说明:操作 Noel 在与 Litchi 的对局中使用 ↓↘→ A/B/C,她就会念出“パンダさんを放しなさい(放开熊猫先生)”的搞笑台词。本奖杯限定模式为除故事模式以外的所有模式,训练模式最易实现。

私はいつでも上から目线

铜杯

取得条件:操作 Rachel 滞空 25 秒。

奖杯说明:在对战中两名角色同时选择 Rachel,1P 跳至最高处按住 C 键缓慢下落,落地前向上吹风。两名角色 8 格的风力足以撑过 25 秒。本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式,VS 2P 最易实现。

おや?チビカカたちの样子が……

铜杯

取得条件:操作 Taokaka 以必杀技“必杀ネコ魔球!”丢出小卡卡。

奖杯说明: Taokaka 只在 ↓↙← A 中有一定概率丢出小卡卡的玩偶。本奖杯限定模式为除故事模式以外的所有模式,训练模式或者 VS 2P 最易实现。

これが磁力の力だ!

铜杯

取得条件:操作 Tager 在 1 回合中使用 ←↙↓↘→ D 攻击并命中对手 6 次。

奖杯说明:发射电磁炮需要 Tager 用 ←↓↙ B 将电磁槽反复蓄满。本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式,VS 2P 最易实现。

トリプル役满

铜杯

取得条件:操作 Litchi 在一场比赛中分别以 DD 技“国士无双”、“绿一色”、“大车轮”击倒对手。

奖杯说明:本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式,VS 2P 最易实现。首先要在 OPTION 中将对战局数调整为 5 局 3 胜以上,其次对自己操作不放心的玩家可以将以上技能对应的指令设置到快捷键上,每局将对手体力削减至最低,蓄满 50% 的 HG 基本可以一次完成。

キレイなアラクネ

铜杯

取得条件:操作 Arakune 在一场比赛中以无伤获得胜利。

奖杯说明:本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式,VS 2P 最易实现。

拙者の怒りが有顶天

铜杯

取得条件:操作 Bang 同角色对战时,双方均发动“风林火山”。

奖杯说明:本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式,VS 2P 最易实现。“风林火山”的发动条件为以 D 攻击命中对手,将角色 HG 槽上方的“风林火山”图标蓄满 4 个。

姉さんは仆が守るんだ……

铜杯

取得条件:操作 Carl 在 1 局中让傀儡 3 次陷入战斗不能状态。

奖杯说明:本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式,VS 2P 最易实现。完成该奖杯最好让 1P 按住 D 键保持傀儡启动状态,然后将操作角色切换为 2P,迅速将启动中的傀儡击毁 3 次。(Carl 体力槽下的绿槽即为傀儡体力)

悠久の六英雄

铜杯

取得条件:操作 Hakumen 使用 AS 技以外的连续技达成 10000 以上的伤害值。

奖杯说明:最简单解开的方法是在“梦幻”状态下发动“→↘↓↙←→ C(蓄满)~ ←↙↓↘→ C ~ ↓↙← B × 2 ~ ←↙↓↘→ C”的连段。连段数为暗红色的伪连段不算,伤害值可以开启信息查看。本奖杯限定模式为除故事模式以外的所有模式,训练模式最易实现。

对象の歼灭を开始します

铜杯

取得条件:操作 ν-13 以 60HIT 以上的连续技击倒对手。

奖杯说明:利用 ν-13 的 ↓↘→↓↘→ D 的 DD 技(两次)接上 → C、立 C、JC 等这些 HIT 数较高的攻击便可完成,伪连段同样不算。本奖杯限定模式为除故事模式以外的所有模式,训练模式最易实现。

本当の亲友探し

铜杯

取得条件:第一次游玩PLAYER MATCH。

奖杯说明:第一次上线并完成一场 PLAYER MATCH 即可获得。

仆にとっては通过点に过ぎない

银杯

取得条件:PLAYER MATCH 累计游戏 150 场以上。

奖杯说明:纯粹是花时间就能获得的奖杯。选择 PLAYER MATCH 并自己建房间,然后将对战规则改为单场定胜负,如果能找到好友和自己一起对战更是能提高不少效率。

力を隠した傍观者

铜杯

取得条件:PLAYER MATCH 观战 20 场以上。

奖杯说明:进入 PLAYER MATCH 并选择以观战者的身份加入房间观看他人的对局。

カグツチの霸者

铜杯

取得条件:和所有角色均有交手。

奖杯说明:本奖杯在 PLAYER MATCH 和 RANK MATCH 中均可完成,叫上好友同样可以缩短时间。

初体验（///）



铜杯

取得条件：第一次游玩 RANK MATCH。**奖杯说明**：第一次上线并进入 RANK MATCH 即可完成。

こんなにも早く覚醒が……



铜杯

取得条件：第一次获得 RANK MATCH 胜利。**奖杯说明**：没有难度，完成本奖杯非常简单。

静まれ、俺の……！！



铜杯

取得条件：获得 RANK MATCH 中的 3 连胜。**奖杯说明**：多对战几场难度不高。实在不行也可以在 RANK MATCH 中自定义搜索，选择等级与自己相差很大的对手进行对战。

百の贖罪



银杯

取得条件：RANK MATCH 累计游戏 100 场以上。**奖杯说明**：多花时间网战便能完成。

貳百の贖罪



金杯

取得条件：RANK MATCH 累计游戏 200 场以上。**奖杯说明**：从时间上来说，本奖杯应该是很多人在游戏中"最后一个"拿到的奖杯。（白金除外）

Hなのはないよ？！



铜杯

取得条件：在收集模式开启隐藏插画 50 张以上。**奖杯说明**：本作大部分插画集中在每个角色的故事模式，完成所有人的普通结局，差不多便能收齐 50 张以上的插画。

技の怪盗



铜杯

取得条件：网络模式收集他人对战录像 5 场以上。**奖杯说明**：本奖杯要求收集自己之外的他人对战录像并进行保存，收集 5 场以上进入主菜单的观战模式即可开启本奖杯。



Hello World！



铜杯

取得条件：看完故事模式 OPENING。**奖杯说明**：第一次进入故事模式并选择 OPENING 看完序章。

反逆冲动



铜杯

取得条件：完成故事模式最终的"TRUE ENDING 篇"。**奖杯说明**：故事模式最终的"TRUE ENDING 篇"需要在先达成包括 Hakumen 和 ν-13 在内的全角色结局（TRUE ENDING 或 NORMAL ENDING 均可）才能出现，将其完成后可解开该奖杯。具体可参见攻略部分的故事模式路线介绍。

俺に努力は似合わない



铜杯

取得条件：训练模式累计上伤害值达到 100 万。**奖杯说明**：经常在训练模式练习连段的使用便能不自觉地完成本奖杯。

元は取った！



铜杯

取得条件：累计游戏时间达到 25 小时以上。**奖杯说明**：单是完成网战部分的奖杯便差不多要 25 小时左右，所以不建议用挂机的方法获得该奖杯。

弱い自分との决別



铜杯

取得条件：网络等级达到 LV10。**奖杯说明**：在 PLAYER MATCH 和 RANK MATCH 中对战均可获得经验值并进行升级，越是战胜等级比自己高很多的对手，则获得的经验值越多。

さらなる力の渇望



银杯

取得条件：网络等级达到 LV30。**奖杯说明**：完成本奖杯需要花去大量时间，这里不建议选择与自己好友对战来刷经验值升级，因为系统会对自行配对的玩家补正掉很多经验值，打起来反而没效率。最快捷的途径还是在 RANK MATCH 中多找等级比自己高的对手进行对战。

はぁと☆ぶれいく



铜杯

取得条件：第一次将对手的 BG 槽磨光。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P 最易实现。BG 槽位于对战双方体力槽中间，不断向防御中的对手进行攻击即可令其崩防。

テーレッテー



铜杯

取得条件：第一次使用 AS 技击倒对手。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P 并使用快捷键设定 AS 技最易实现。AS 技的发动条件为决胜局中当对手体力为 20% 以下并且我方有 100% 的 HC 槽。本作大部分角色 AS 技的使用都需要提前完成其街机模式以开启，具体前文中有介绍。

この技はつかいたくなかったんだがな……



银杯

取得条件：全部角色使用 AS 技击倒对手。**奖杯说明**：和前一个奖杯内容类似，限定为除故事模式和训练模式以外的所有模式。关于全角色 AS 技使用的解禁，除了 Ragna、Rachel 和 ν-13，其余角色都需要先完成各自的街机模式来开启。



刹那、その闪き



铜杯

取得条件：累计成功使用 300 次直防。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。所谓直防便是在对手攻击命中的一瞬间进行防御，成功时角色会发出白光。建议将对手设定为 ν-13，直防其多段 HIT 的攻击可以很快完成该奖杯。

完璧超人现る



银杯

取得条件：无伤获胜累计 30 次。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P 最易实现。

不确定无意识の反击



银杯

取得条件：累计使用 Counter Assault 达到 30 次。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。Counter Assault（即 CA）的发动方法为防御状态下按 ➡ A+B，需要消耗 50% 的 HC 槽。

本气（マジ）はここからだ



银杯

取得条件：累计使用 Burst 达到 30 次。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。Burst 的发动方法为同时按下 A+B+C+D，每局中只能发动一次。

まだ终わりじゃねえぞ



铜杯

取得条件：累计使用 Rapid Cancel 达到 100 次。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式。Rapid Cancel（即 RC）的发动方法为硬直过程中同时按下 A+B+C，需要消耗 50% 的 HC 槽。建议使用 Hakumen 并削减自身体力，这样便有源源不断的 HC 以便同一局中多次使用 RC。

くっ！力の解放を抑えられない！



铜杯

取得条件：累计使用 DD 技 100 次。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，难度不高。

まさか、これほどとは……



铜杯

取得条件：对局中双方同时被击倒。**奖杯说明**：对战双方均保持一丝体力，使用同样性能且发生时间长的招式便可完成该奖杯。模式限定为除故事模式和训练模式以外的所有模式。

俺の色に染まれ



铜杯

取得条件：使用任意角色的全部颜色。**奖杯说明**：在训练模式中使用同一角色的全部颜色即可获得本奖杯。

先手必胜



铜杯

取得条件：连续 5 次在对局中先发攻击。**奖杯说明**：本奖杯限定必须在网络模式下的 RANK MATCH 和 PLAYER MATCH 中完成，开局时多使用发生快、判定远的招式即可。

もうやめて！相手の体力は0よ！



铜杯

取得条件：对手被击倒后继续攻击并使连击数达到 20HIT 以上。**奖杯说明**：大部分角色的 DD 技攻击都有 20 以上的 HIT 数，将 DD 技在对手被击倒后使用即可。该奖杯不可在故事模式以及训练模式中完成。

このままタイムアップでもいいんだが？



银杯

取得条件：体力槽低于对手 5000 以上并被挑衅。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，对战时操作 2P 角色将 1P 角色体力尽量削减并予以挑衅即可。（挑衅按键参见游戏中的按键一览）

ぬるぬる魔人



铜杯

取得条件：拆投累计成功 50 次。**奖杯说明**：本奖杯限定模式为除故事模式和训练模式以外的所有模式，VS 2P 最易实现。拆投的方法为被对手投掷瞬间按下 A+B 即可。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 白夜（levelup.cn）
美编 chisun

龍が如く3

如龙3	SEGA	动作
PS3 龙が如く3		日版
2009年2月26日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

“《如龙》系列”向来以丰富到“令人发指”的可玩要素著称，继前两辑《PS3专辑》刊登了本作的主线攻略以及各分支研究后，本次将继续为各位玩家补完《如龙3》研究方面的一些“漏网之鱼”。而在本次专辑的制作过程中，SEGA方面也已经确定了系列续作的名称——《如龙4 传说的继承者》，名越监督，您还真是高效率啊！

修行！打造最强之龙

战斗是《如龙3》的主题之一，不断地通过各种方式强化我们的主角桐生一马在战斗方面的能力也是游戏的主要乐趣之一。除去前两期专辑所涉及的天启、与那成的武器修行以及通过桐生自身的升级获得新能力或新必杀技以外，游戏中还有一些分支剧情可以使桐生学习到新的招数和能力。如果仅仅是按照主线流程走的话，玩家是不太容易注意到这些传授给桐生技艺的“师傅”们的，自然也就有很多招式无法学习到。但是这些必杀技和能力通常都是在战斗中可以起到奇效的，在主线剧情的战斗中也许效果不大明显，但是在和强力通缉犯以及斗技场的强敌对抗时，某些招数可能会使战斗变得异常轻松哦！

古牧流格斗术

古牧宗太郎在系列作品中曾多次出任桐生师傅的角色并传授给桐生一些非常实用的必杀技，本作中自然也不例外。在古牧处所学得的招式都是空手状态下对敌的“利器”，而其中几个普通状态下就可以发动的招式更是十分强悍，在平常的战斗中利用率非常高。

◆开启条件

关于古牧流道场的开启条件，其实在《PS3专辑 vol.4》中的天启部分已经提到过，即是完成第54号分支任务“重返龙宫城（龙宫城、再び）”，之后玩家再到神室町的スターダスト前与古牧流的弟子对话，然后便可以到龙宫城的古牧道场修行了。



◆修行项目

古牧流・弾き返し

[习得方法]在古牧流道场接到相关修行项目后到寿司屋找到原古牧流弟子的店员并战胜他。

[伤害]10　[斗气槽上升]200

发动方法为在敌人攻击你的时候防御，并在防御住的瞬间按△键，如此一来就可以弹开敌人的攻击并使其进入硬直状态，而我方则可以立刻转入反击，对于敌人常规的拳脚攻击此招都可以很轻松地化解。



古牧流・虎落とし

[习得方法]在古牧流道场接到相关修行项目后到スマイルバーガー找到原古牧流弟子的店员并战胜他。

[伤害]250　[斗气槽上升]2500

发动方法相对要苛刻一些，基本相当于某些动作游戏里的“一闪”——按住R1摆出战斗姿态后在敌人攻击到桐生的瞬间按△键，发动成功的话对手会被桐生的铁拳直接打飞，同时斗气槽大涨，非常霸道。



古牧流・受け流し

[习得方法]在古牧流道场接到相关修行项目后到七福通り找到原古牧流弟子的店员并战胜他。

[伤害]60　[斗气槽上升]1200

摆出战斗姿态后，面对敌人的出拳攻击按○键便可侧闪开对方的攻击并同时用膝盖将对手打致眩晕状态。之后我方可灵活做出多种反击，更是可以配合一些限定敌人在眩晕状态的大伤害喧哗奥义。



古牧流・达摩避け

[习得方法]完成以上三个修行项目后，到龙宫城的古牧流道场战胜古牧流大弟子。

[伤害]—　[斗气槽上升]—

在回避中再按一下X键，便可以配合方向键进行一次更远距离的回避动作，之后硬直相比单按一次X键的回避动作要小。看准敌人的攻击可用此招起到迅速绕到其身后的效果，而且还可以配合"古牧流・捌き讨ち"等攻击。



古牧流・钵崩し

[习得方法]拥有祇园无手流秘传书（*）之后在龙宫城古牧流道场古牧宗太郎处习得。

[伤害]270　[斗气槽消耗]8000

此招属喧哗奥义，要有一定量的斗气才可释放，敌人则限定为持刀对桐生进行攻击的类型。当斗气量满足释放条件，持刀的敌人对桐生挥刀攻击时就会出现△按键提示。



古牧流・无刀转生

[习得方法]拥有祇园无手流秘传书（*）之后在龙宫城古牧流道场古牧宗太郎处习得。

[伤害]250　[斗气槽消耗]8000

发动条件比较苛刻的喧哗奥义，有相当严格的地形限制，要求战斗区域内有高度比较低的台子，比如长椅这类东西。战斗中将对手抓住并拖行至这类地形旁边时便可以释放此招，实用度不是很高。



古牧流・王龙の极み

[习得方法]拥有祇园无手流秘传书（*）之后在龙宫城古牧流道场古牧宗太郎处习得。

[伤害]500　[斗气槽消耗]20000

拥有全部喧哗奥义中最高威力的招式，当然释放条件也是相当苛刻。首先玩家要处于红色斗气状态，其次要求敌人处于眩晕状态，此时靠近敌人就会出现△按键提示。可以配合"古牧流・受け流し"将敌人打晕。



"祇园无手流秘传书"取得方法

"祇园无手流秘传书"是习得古牧流喧哗奥义的关键道具之一，取得方法是：首先玩家要在能力"极"成长到LV7之后在一人行动的状态下前往龙宫城古牧流道场与古牧宗太郎对话，之后到儿童公园与流浪汉对话，完成以上步骤后回到龙宫城，与赌场的龟吉对话，最后到えびすや屋花31500元买到此书。

脑内快打7

剧情进行到第5章以后，到チャンピオン街东南空地上找南田博士，发生事件并打败三个小混混之后就可以使用南田博士发明的机器进行"脑内快打7（インナーファイター7）"的游戏了。这个游戏其实就是模拟一些BOSS战，在每战胜一个对手后都可以学习到一些新的技能，这些技能有些是被动技能，有些则是喧哗奥义，在一些强敌战中经常可以起到意外的好效果。

◆修行项目

拳武器技

[习得方法]IF7打倒"凶器の战士"

属于被动技能，可以使用"老虎指（メリケンサック）"的武器。这种武器的特殊攻击"乱拳连打"威力超强，对付那些不会被打倒的BOSS级别强敌时，将他们逼至角落再使用的话可以对敌人造成非常可观的伤害。



刚力の极み

[习得方法]IF7打倒"欲望の巨人"

喧哗奥义，在斗气槽呈红色状态时抓住敌人可释放，属于可无视地形主动释放的喧哗奥义之一，但需要斗气相对较多。此外，"刚力の极み"分为"表"、"里"两种，从正面抓住敌人则是"刚力の极み・表"，从背面抓住敌人则是"刚力の极み・里"，后者伤害相对前者要稍微高一点点。



余裕の紫烟

[习得方法]IF7打倒"只眼の魔王"

发动方法为在战斗中空手的状态下按十字键下，效果则是减少当前斗气的自然减少量，而增加斗气在接下来一段时间的增长量（攻击成功时）。同时此招也是喧哗奥义"紫烟の极み"的"起手式"。不过需要注意的是，"余裕の紫烟"释放过程中是完全处于无防备状态下的，要挑选好时机使用。



真・莲家闪气掌

[习得方法]IF7打倒"复仇の阿修罗"

在莲家闪气掌中一直按住△键可以积蓄斗气，在一些BOSS级敌人的战斗中可谓相当实用。强敌战通常都是1VS1，并且敌人都是非常善于防御的类型，此时出其不意地莲家闪气掌通常可以起到一些"确实命中"的效果，更重要的是可以利用敌人被打中的硬直连接其他攻击。而如果有了



“真·莲家闪气掌”，在这个过程中又可以快速积蓄斗气，配合各种无视地形主动释放型喧哗奥义可以大幅度提升战斗效率。

神龙の护り

[习得方法]IF7打倒“空蝉の拳神”

在斗气积蓄至蓝色以上的状态时可空手防御刀等武器的攻击，在一些特定的战斗中可以“救人于水火之中”，比如对刘家龙之战，我方没有东西可用于防御敌人武器的进攻的情况下。



修罗の气位

[习得方法]IF7打倒“龙の魔人王”

在濒死状态下（体力槽闪烁），并且斗气处于蓝色状态以上时，可以同时按下左摇杆+右摇杆恢复体力。在高难度或者没有药的情况下可以作为救命之手段使用。



古文书技能

在武器商人ワークス上山处可买到各种古文书，如“白の书”、“黑の书”等，而获得这些古文书后也就同时获得了相应的技能。古文书技能全部都是喧哗奥义，对应各种武器，算是十分实用。而细心的玩家应该发现了，这些古文书对应的喧哗奥义其实都来自于《如龙见参》。

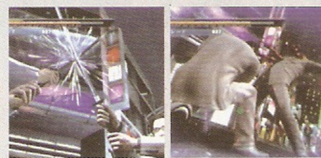
◆修行项目

秘剑·卷鹫斩り

[习得方法]在ワークス上山处购入“黑の书”

[伤害]350 **[斗气槽消耗]**10000

在持刀并斗气处于蓝色状态以上时，面对持刀攻击我方的敌人时便会出现此招的按键提示了。此招对敌人的造成的伤害可谓很不错，但是限制相对也多，在对付持刀敌人时不妨多多利用。



秘剑·荒れ牛

[习得方法]在ワークス上山处购入“黑の书”

[伤害]100或400 **[斗气槽消耗]**14000

红色斗气状态下，持刀摆出战斗姿态并和敌人拉开一段距离，画面右上角就会出现喧哗奥义的按键提示。这个喧哗奥义的最高威力可以对敌人造成高达400的伤害，非常可观，但要求玩家在放招时一定要快速连打按键。



必杀剑·踊り猫

[习得方法]在ワークス上山处购入“赤の书”

[伤害]300 **[斗气槽消耗]**9000

《如龙见参》里双刀的技能，在本作中改成了カリスティック系武器的必杀技。发动方法为摆出战斗姿态并与敌人拉开一定距离之后出现按键提示。伤害不错，需斗气不多且无视地形可主动释放，在战斗中可多多利用。



必杀剑·二天

[习得方法]在ワークス上山处购入“赤の书”

[伤害]400 **[斗气槽消耗]**14000

カリスティック系武器的大伤害喧哗奥义，但同样需要消耗大量的斗气值。当处于红色斗气状态下并手持カリスティック系武器时，靠近敌人可发动。



刚剑·蝇啼かせ

[习得方法]在ワークス上山处购入“青の书”

[伤害]320 **[斗气槽消耗]**9000

锤武器限定喧哗奥义，在手持锤子并且我方和敌人都在墙壁边上时便可以发动这非常霸道的一招。从消耗的斗气和换回的伤害比例来看，属于“性价比”非常高的招数。



组小太刀·幻狼

[习得方法]在ワークス上山处购入“白の书”

[伤害]120（每人） **[斗气槽消耗]**12000

短刀和匕首的武器限定喧哗奥义，在敌人有4个或以上的人站在一边时跑向他们就会出现△按键提示。利用这招可以一次对4名敌人造成大伤害，在杂兵战中效率非常高，和天启里的“惊愕の极み”有着异曲同工之妙。



踏破斗技场

斗技场是系列的招牌迷你游戏之一，本作的斗技场依旧是处于神室町赛之河原的地下。玩家在这里可以挑战各种有特色的强敌，得到经验值的同时还可以用胜利得到的点数换得一些道具，何乐而不为呢？并且本作的斗技场中还新增了组队战模式，四人对打的爽快感无与伦比。

全赛事出现条件

大会名	难易度	要求流程进行程度	经验值	斗技场点数	出现条件
エキシビジョンT	★	8章	1000	1000	初期
ストリートファイトGP	★★	8章	5000	2000	初期
ブレイクアウトGP	★★	8章	8000	3000	获得"ストリートファイトGP"的冠军三次
ヒートGP	★★	8章	8000	5000	获得三次"ブレイクアウトGP"的冠军
バウンディングGP	★★★	9章	8000	5000	获得三次"ヒートGP"的冠军
ボンバーGP	★★★★	9章	10000	6000	获得三次"バウンディングGP"的冠军
タッグマッチGP	★★★	9章	8000	6000	获得一次"ボンバーGP"的冠军
ゴールデングローブGP	★★★	9章	5000	5000	获得三次"エキシビジョンT"的冠军
ウェポンマスターGP	★★★★	9章	12000	7000	获得三次"ゴールデングローブGP"的冠军
ツインドラゴンGP	★★★★	10章	15000	7000	获得三次"タッグマッチGP"的冠军
ハイパーGP	★★★★	10章	10000	8000	获得"ウェポンマスターGP"、"ツインドラゴンGP"冠军各一次，遭遇战30次以上
マグナムフォースGP	★★★★★	10章	15000	9000	获得三次"ハイパーGP"的冠军并且"心·技·体·极"全在LV8以上
マキシマムGP	★★★★★★	12章	20000	10000	获得"ハイパーGP"和"マグナムフォースGP"冠军各5次，获得经验值总共要超过60万以上，触发遭遇战50次以上

斗技场赏品一览

赏品	需斗技场点数	其余条件
タフネスインフィニティ	7500	—
タウリナーマキシマム	3000	—
スタミナンスパーク	15000	—
プラスチックレガース	500	—
黑带	1500	—
平常心の手ぬぐい	7500	—
钢　レガース	10000	—
怪盗のグローブ	15000	打倒过"ストロング山崎"
倍返しのリング	15000	打倒过"マイク・バーハート"
怒りのブレスレット	15000	打倒过"ハンター小　"
サウスポーブレス	45000	打倒过"山本信义"
チャンピオンの指轮	50000	获得过"ゴールデングローブGP"的冠军
トルマリンブレス	100000	打倒过ノーマン"クレイジー"ウェイド
カリスマの写真	100000	—
刚力の军手	100000	打倒过"スコルピオ鬼头"
气吸いの手袋	120000	打倒过"ミノタウロス大泷"
神树のすね当て	120000	在"マキシマムGP"或者"マグナムフォースGP"中打倒"橘军司"
シーサーのペンダント	150000	打倒过"与那城尚二"
血染めのサラシ	75000	打倒过"ラオス・ワイワット"
龙のかたびら	150000	打倒过"フレデリック・ブラッグス"
ドラゴンプロテクター	200000	获得过"マグナムフォースGP"的冠军
怒りの铠	200000	在"マキシマムGP"或者"マグナムフォースGP"中打倒"竹尾一宏"
シーサーの腹巻	300000	打倒过"与那城尚二"
铁炮斩兼光	500000	获得过"ウェポンマスターGP"的冠军
リストバンド	500	—
真　のカタマリ	1000	—
いにしえの玉钢	5000	—
金色の宝玉	15000	—
武器マスタァの珠	20000	在"ウェポンマスターGP"中打倒"上山连次"
阴龙のブローチ	25000	获得过"ハイパーGP"的冠军
阳龙のブローチ	45000	获得过"ハイパーGP"的冠军
白莲の栉	75000	—
赤龙のブローチ	80000	获得过"マキシマムGP"的冠军
升龙のブローチ	90000	获得过"マキシマムGP"的冠军
应龙のブローチ	100000	获得过"マキシマムGP"的冠军

组队战同伴一览

姓名	出现场所	出现条件	加入方法
マクシム・ソルダドフ	斗技场前	在斗技场中战胜过"マクシム・ソルダドフ"	对话
桧山大治	スマイルバーガー神室	在斗技场中战胜过"桧山大治"／用坏过掉落在地上的武器50次	对话
ブルース海老沼	亚天使	在斗技场中战胜过"ブルース海老沼"／遭遇战胜利50次以上	对话
神野庆吾	マッハボウル	—	战斗
波多江真幸	バッティングセンター吉田	玩バッティング5次以上	战斗



特殊对手出现条件

在斗技场的各项赛事中，有一些强敌在某些赛事中是要玩家满足一定条件之后才会出现的，用尽全身解数将他们打倒将得到本作战斗部分至高无上的乐趣。以下就是他们在某些赛事中的出场条件：

个人赛

姓名	特殊出场赛事	对应出场条件
美山慎吾	ヒートGP、ブレイクアウトGP、ストリートファイトGP	达成竹尾一宏的成长条件
橘军司	①マキシマムGP、①マグナムフォースGP、②ボンバーGP、②バウンディングGP、②ヒートGP、②エキシビジョンT	①达成橘军司的成长条件、②心·技·体·极全都成长至LV5以上
伊坂银志朗	①ブレイクアウトGP。②エキシビジョンT	①达成佐古田重藏的成长条件、②达成竹尾一宏的成长条件
六车恭介	①エキシビジョンT	①达成佐古田重藏的成长条件
ドン・カルパッチョ	①ヒートGP、②ブレイクアウトGP、②エキシビジョンT	①达成佐古田重藏的成长条件、②达成植松圭介的成长条件
上山莲次	ウェポンマスターGP	与那城的修行项目全通过
长井创佑	ゴールデングローブGP、バウンディングGP、ブレイクアウトGP、ストリートファイトGP	战胜过六车恭介
ウィリアム・クレルク	ゴールデングローブGP、バウンディングGP、エキシビジョンT	战胜过アントニオ・バケーロ
デットボーイ	ボンバーGP、バウンディングGP、ヒートGP、ブレイクアウトGP、ストリートファイトGP	取得ストリートファイトGP的冠军
ジョン・カーター	①マグナムフォースGP、②ゴールデングローブGP、②ボンバーGP	①战胜过ジョン・カーター、②在ゴールデングローブGP中打倒过大河原贤一

姓名	特殊出场赛事	对应出场条件
ライオネル・クリンスマン	①マグナムフォースGP、②ゴールデングローブGP、②ヒートGP	①打倒过ライオネル・クリンスマン、②取得过ゴールデングローブGP的冠军
雾岛启二	①マキシマムGP、①マグナムフォースGP、②ブレイクアウトGP	①遭遇战100次以上、②遭遇战50次以上
マイク・バーハート	マキシマムGP、マグナムフォースGP、ゴールデングローブGP	打倒过スコルピオ鬼头
与那城尚二	ウェポンマスターGP	在ウェポンマスターGP中打倒过上山莲次
ミノタウロス大泷	①マキシマムGP、①マグナムフォースGP、②ハイパーGP	①在ハイパーGP中打倒过ミノタウロス大泷、②打倒过ザ・グレート・ジャック
ラオス・ワイワット	①マキシマムGP、①マグナムフォースGP、①ハイパーGP、②ゴールデングローブGP	①在ゴールデングローブGP中打倒过ラオス・ワイワット、②取得过ゴールデングローブGP的冠军
フレデリック・ブラックス	①マキシマムGP、①ハイパーGP、②マグナムフォースGP、②ゴールデングローブGP	①取得三次マグナムフォースGP的冠军、②在マキシマムGP中打倒过フレデリック・ブラックス
宝藏院 胤禅	ウェポンマスターGP	在ウェポンマスターGP中打倒过ハンター小沢
大河守	①マキシマムGP、②マグナムフォースGP、②ハイパーGP	①取得三次マキシマムGP的冠军、②胜率70%以上/在マキシマムGP中打倒过大河守
古牧宗太郎	①マキシマムGP、②マグナムフォースGP	①胜率80%以上/在マグナムフォースGP中打倒过古牧宗太郎、②完成古牧流的所有修行
ヴァレリー・ギャレット	マキシマムGP	胜率80%以上/个人战中击败过除ヴァレリー・ギャレット以外的全部对手

组队赛

队名	成员	特殊出场赛事	出场条件
高低ブラザーズ	美山慎吾、デットボーイ	タッグマッチGP	在个人赛中打败过美山慎吾和デッドボーイ
天诛同盟	竹尾一宏、植松圭介	ツインドラゴンGP	达成竹尾一宏和植松圭介的成长条件
マッスルメタボリックス	トマホーク光井、佐古田重藏	ツインドラゴンGP	达成トマホーク光井和佐古田重藏的成长条件
ジ・レボリューションズ	ユーキ・メンデロス、モナムール小宫山	ツインドラゴンGP	达成ユーキ・メンデロス的成长条件
杀戮鱼雷ブラザーズ	ジャスティン・ウッズ、パク・ドンジュ	ツインドラゴンGP	达成パク・ドンジュ的成长条件
斗拳联合	大河内贤一、伊坂银志朗	ツインドラゴンGP、タッグマッチGP	在个人赛中打倒过伊坂银志朗
イケメンボーイズ	橘军司、ウィリアム・クレルク	ツインドラゴンGP	在个人赛中打倒过橘军司和ウィリアム・クレルク
双空拳	山本信义、长井创佑	ツインドラゴンGP、タッグマッチGP	在个人赛中打倒过长井创佑
ザ・マッド・ドッグス	ジョン・カーター、ライオネル・クリンスマン	ツインドラゴンGP	在个人赛中打倒过ジョン・カーター和ライオネル・クリンスマン
日米豪杰コンビ	大河守、トーマス・ロイド	ツインドラゴンGP、タッグマッチGP	在个人赛中打倒过大河守
オクトパスシューターズ	ラオス・ワイワット、マイク・バーハート	ツインドラゴンGP	在个人赛中打倒过ラオス・ワイワット和マイク・バーハート
アメリカンパワーズ	フレデリック・ブラックス、ノーマン“クレイジー”ウェイド	ツインドラゴンGP	在个人赛中打倒过フレデリック・ブラックス
ヘル・インパルス	ミノタウロス大泷、ヴァレリー・ギャレット	ツインドラゴンGP	在个人赛中打倒过ミノタウロス大泷和ヴァレリー・ギャレット

特殊选手的成长

地下斗技场一共会有50名选手登场，他们当中大部分都是无论和他们打多少次，他们的能力都是差不多的，但其中有10位是可以成长的。成长之后的这10个人无论在体力还是攻击力方面都将有明显的上升，并且其中一些人还会学会喧哗奥义。此外，成长后的这些人将在更高级的赛事中出现。

姓名	成长条件	成长后出场赛事
竹尾一宏	击败5次/取得マキシマムGP的冠军	マキシマムGP、マグナムフォースGP
橘军司	击败5次/取得マキシマムGP的冠军	マキシマムGP、マグナムフォースGP
アントニオ・バケーロ	击败5次/取得マグナムフォースGP的冠军	ハイパーGP、ゴールデングローブGP
パク・ドンジュ	击败5次/取得マグナムフォースGP的冠军	マキシマムGP、マグナムフォースGP
マンモス辰	击败5次/取得マグナムフォースGP的冠军	マキシマムGP、マグナムフォースGP
ザ・ビッグダンディ	击败5次/取得マグナムフォースGP的冠军	マグナムフォースGP
佐古田重藏	击败5次/取得ハイパーGP的冠军	マグナムフォースGP/ハイパーGP
植松圭介	击败5次/取得ハイパーGP的冠军	マグナムフォースGP/ハイパーGP
トマホーク光井	击败5次/取得ハイパーGP的冠军	ハイパーGP
ユーキ・メンデロス	击败5次/取得ハイパーGP的冠军	ハイパーGP



装备品改造

在剧情进行到第三章之后，贩卖武器装备的ワークス上山处便可以进行武器和装备的改造了。要想进行武器的改造，玩家手里的必备道具有：记录着改造方法的“秘籍”、基础道具以及改造素材三种，而每一个装备品的改造素材一般都是两件。在游戏中，武器改造收集也是有完成度记录的，如果达成完成度100%，就会收到狭山薰的短信，之后可以在神室町天下一通り的入口处或者是琉球街电车站附近找宇都宫领取游戏中最高攻击力的武器“龙纹の刀”。

武器改造

名称	对应レシピ（可入手章节）	费用	基础武器	素材1	素材2
アサシンスピア	スペースニンジャマン5陨石地狱（7章）	10000	ブラックシャフト	合金スプリング	超高反发树脂
应龙のトンファー	ニライカナイの死神（4章）	50000	铁のトンファー	古董の砚	应龙のブローチ
鬼のバチ	全国太鼓行脚（6章）	10000	ダブル角材	いにしえの玉钢	鬼面石
カーボンヌンチャク	ドラゴン一触即发（4章）	10000	木制ヌンチャク	高级炭	高级炭
カーボンのトンファー	ニライカナイの死神（4章）	10000	通贩のトンファー	スーパー树脂	高级炭
カイザースパイク	铁の拳传说（12章）	20000	メリケンサック	真鍮のカタマリ	プラチナ制の钉
改造スタンライター	意外な武器ハンドブック（8章）	5000	改造ライター	新型电池の试作品	ライターオイル
花鸟风月ブレード	花鸟风月传（7章）	50000	极上玉钢の太刀	いにしえの玉刚	碧色の宝玉
上山制特殊警棒	ザ・カンチョーマスター 2nd（4章）	5000	パワースタンガン	古びたサスペンション	电池
逆喷射式トンファー	不意討ち极道（6章）	20000	通贩のトンファー	唐辛子の瓶	スポイト
クギバチ	全国太鼓行脚（6章）	5000	ダブル角材	スーパー树脂	プラチナ制の钉
クギバット	族ヘッド先生2 −旅立ち−（5章）	10000	バット	アオダモの木切れ	プラチナ制の钉
组长のドライバー	真岛の发注书（9章）	20000	木制ドライバー	スーパー树脂	ゆがんだ真珠

名称	対应レシピ（可入手章节）	费用	基础武器	素材1	素材2
组长のバット	真岛の发注书（9章）	20000	バット	メープルの木切れ	七色の合金
钢铁ヌンチャク	マキシマムマッスルⅡ（5章）	20000	ロングヌンチャク	七色の合金	谜の辉石
刚龙の大金槌	クイズ！叩いてポン（4章）	50000	折りたたみ大金槌	重力变换装置?	血染めの布
极太ヌンチャク	マキシマムマッスルⅡ（5章）	5000	ロングヌンチャク	スーパー树脂	スーパー树脂
コショウナックル	不意讨ち极道（6章）	10000	メリケンサック	コショウ	绊创膏
コンパクト八角棒	莲家荣华谭（5章）	5000	仕込み棒	合金スプリング	アオダモの木切れ
三段炼狱棒	ラスト　ヘン・ホイ・オン（10章）	20000	仕込み棒	超合金スプリング	ライターオイル
仕込み钢铁ポール	莲家荣华谭（5章）	10000	仕込み棒	超合金スプリング	いにしえの玉钢
升龙の铁甲	铁の拳传说（12章）	50000	メリケンサック	高级炭	升龙のブローチ
睡魔55号	不意讨ち极道（6章）	20000	9ミリオート	谜の液体	万能画
骚音ナイフ	ザ・カンチョーマスター 2nd（4章）	5000	アーミーナイフ	真鍮のカタマリ	小型モーター
双龙のバチ	ドラゴン一触即发（4章）	50000	鬼のバチ	血のブローチ	赤龙のブローチ
苍龙のバット	青バットの荣光（5章）	50000	バット	神树の木切れ	苍龙のブローチ
ソードトンファー	スペースニンジャマン5陨石地狱（7章）	20000	铁のトンファー	スーパー树脂	かまいたち印のカッター
ダブルコイル	リンボー 炎と后背筋の果てに（5章）	10000	ダブルスティック	ライターオイル	フリントストーン
ダブルシャフト	全国太鼓行脚（6章）	5000	ダブルスティック	真　のカタマリ	七色の合金
ダブルシャフトプレミアム	ドラゴン一触即发（4章）	20000	ダブルシャフト	いにしえの玉钢	金色の宝玉
ダブルスタン	リンボー 炎と后背筋の果てに（5章）	5000	ダブルスティック	电池	アオダモの木切れ
ダブル青龙刀	ラスト　ヘン・ホイ・オン（10章）	20000	青龙刀	阳龙のブローチ	阴龙のブローチ
ダブル日本刀	实录・本宫　武（10章）	20000	无铭の刀	いにしえの玉钢	古びた铃
ツインえもんかけ	えもんかけ入门（4章）	5000	ロングヌンチャク	特许ハンガー	特许ハンガー
通贩の妖刀	クイズ！叩いてポン（4章）	5000	无铭の刀	电池	—
トゲ棒	スペースニンジャマン5陨石地狱（7章）	20000	仕込み棒	超合金スプリング	プラチナ制の钉
ニセダイナマイト	度胸试し大全（5章）	5000	催泪スプレー	坏れた时计	造花の花束
ぬるぬるショット	意外な武器ハンドブック（8章）	10000	EXPULSION S—12	サラダ油	ゴム风船
ぬるぬるスプレー	意外な武器ハンドブック（8章）	5000	催泪スプレー	サラダ油	タウリナー
白龙枪	莲家荣华谭（5章）	50000	仕込み棒	小型油压式サス	白莲の栉
はったりナックル	ザ・カンチョーマスター 2nd（4章）	5000	メリケンサック	怒り袋	スーパー树脂
ピコピコ大金槌	クイズ！叩いてポン（4章）	20000	折りたたみ大金槌	巨大ビニール人形	超高反发树脂
びっくりビール瓶	ザ・カンチョーマスター 2nd（4章）	5000	スラッパー	いにしえの玉钢	坏れたラジオ
フォトンブレードRG	スペースニンジャマン5陨石地狱（7章）	10000	スラッパー	电池	青色の荧光灯
ぶっとびスラッパー	ザ・カンチョーマスター 2nd（4章）	5000	スラッパー	超高反发树脂	超高反发树脂
本物っぽい拳铳	度胸试し大全（5章）	20000	9ミリオート	七色の合金	造花の花束
目くらましの金槌	ハンマーブレイス（6章）	5000	催泪スプレー	いにしえの玉钢	スポイト
もくもくショット	意外な武器ハンドブック（8章）	10000	BROKEN M1985	小麦粉	へなへなボール
裂刃棒	莲家荣华谭（5章）	5000	仕込み棒	合金スプリング	金メッキのバリコン

防具改造

名称	対应レシピ（可入手章节）	费用	基础防具	素材1	素材2
扩声ネックバンド	ワークスKカタログ1（4章）	10000	虎革のベルト	不气なぬいぐるみ	新型电池の试作品
カミヤマアーム	ワークスKカタログ4（10章）	25000	ガントレット	谜の树脂	武器マスタアの珠
カミヤマジャケット	ワークスKカタログ4（10章）	50000	战国锁かたびら	フィットネス・ギア	武器マスタアの珠
カミヤマレガース	ワークスKカタログ4（10章）	25000	钢铁レガース	新素材No.XX	武器マスタアの珠
眼力增强コンタクト	ワークスKカタログ3（7章）	20000	コンタクトレンズ	唐辛子の瓶	トニックシャンプー
气付け成分配合シャツ	ワークスKカタログ2（5章）	30000	喧哗かたびら	唐辛子の瓶	トニックシャンプー
钢铁ショルダー	ワークスKカタログ1（4章）	20000	铁板胸当て	小さなやかん	ゴムホース
极道养成ギブス	ワークスKカタログ3（7章）	40000	钢のかたびら	フィットネス・ギア	古びたサスペンション
尻剑山	ワークスKカタログ1（4章）	10000	御守り	プラチナ制の钉	超高反发树脂
新素材プロテクター	ワークスKカタログ2（5章）	30000	防弹胸当て	新素材No.XX	强化ガラスの破片
スーパーコンタクト	ワークスKカタログ3（7章）	40000	コンタクトレンズ	新素材No.XX	ビニール袋
ストライカーレガース	ワークスKカタログ2（5章）	15000	プラスチックレガース	匠の大根おろし	スーパー树脂
ストロングギブス	ワークスKカタログ2（5章）	30000	サラシ	ゴムホース	リストバンド
スパイクシューズ	ワークスKカタログ3（7章）	20000	快适ソール	プラチナ制の钉子	特殊合金の针金
スプリングアーム	ワークスKカタログ2（5章）	15000	ガントレット	古びたサスペンション	带磁した金属片
绝缘体シャツ	ワークスKカタログ2（5章）	30000	侠のサラシ	ゴムホース	スーパー接着剂
超低反发ジャケット	ワークスKカタログ3（7章）	40000	WAT仕様アーマー	使い古しの枕	スーパー树脂
特制电话帐	ワークスKカタログ1（4章）	10000	铁板胸当て	古杂志	古杂志
ネコなでシューズ	ワークスKカタログ3（7章）	20000	快适ソール	ネコのぬいぐるみ	ゴム风船
背水の御札	ワークスKカタログ3（7章）	20000	御守り	唐辛子の瓶	特殊合金の针金
ハイテクアーム	ワークスKカタログ3（7章）	20000	スプリングアーム	极太蛇腹ホース	新素材No.XX
ハイテクレガース	ワークスKカタログ3（7章）	20000	プラスチックレガース	新素材No.XX	谜の树脂
不动明王のベルト	ワークスKカタログ3（7章）	20000	虎革のベルト	スタミナンスパーク	スタミナンスパーク
防炎シャツ	ワークスKカタログ1（4章）	20000	喧哗サラシ	耐火袋	冷却材
防弹ガラスの御守り	ワークスKカタログ1（4章）	10000	御守り	强化ガラスの破片	带磁した金属片
ランナーのネックレス	ワークスKカタログ2（5章）	15000	御守り	带磁した金属片	タフネスエンペラー

利用改造装备品快速挣钱

“快适ソール”这种道具在游戏中通过遭遇战或者储物柜可以得到非常多，单拿出来并没有什么价值，但是如果在“ワークス上山”处通过与“ネコのぬいぐるみ”以及“ゴム风船”这两种道具改造出“ネコなでシューズ”，便可以以5万元的价格卖给质屋，净赚大概3万，“ネコのぬいぐるみ”以及“ゴム风船”这两种道具也不是非常难得到，前者可以在神室町的“ドン・キホーテ”买到，后者则可以在神室町“天下一通り”的ポッポ店以及“七福通り西”的Mストア等便利店买到。

尽管距离游戏发售之初已经过去了好几个月的时间，但铁杆粉丝们对于这款超级大作的热情似乎并没有明显减弱。特别值得一提的是这一次的佣兵模式，简直是耐玩至极！直到今天，只要你任何时候将主机连上网，都还可以看到有不少玩家在不断钻研佣兵模式的关卡。自然，网络排名的变化也是每时每刻都在悄悄刷新了。鉴于游戏已经发售很久，故这一次的攻略着重强调心得与研究。对于作为游戏精髓的佣兵模式，本文则将详细的游戏规则以及各方面技巧详细列出。如果你在看到这篇攻略之前还未能将本游戏玩得通通透透，那么相信这篇攻略将会帮上你的大忙！

BIOHAZARD 5

文 炎骑士 美编 木仙

生化危机5	Capcom	动作射击
PS3 Biohazard 5		日版
2009年3月5日	1~2人	8800日元
无对应周边		

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

奖杯一览

奖杯数	61	铜	43	银	16	金	1	白金	1	奖杯难度	C

Completed Chapter 1-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 1-1。

Completed Chapter 1-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 1-2。

Completed Chapter 2-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 2-1。

Completed Chapter 2-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 2-2。

Completed Chapter 2-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 2-3。

Completed Chapter 3-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 3-1。

Completed Chapter3-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 3-2。

Completed Chapter 3-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 3-3。

Completed Chapter 4-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 4-1。

Completed Chapter 4-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 4-2。

Completed Chapter 5-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 5-1。

Completed Chapter 5-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 5-2。

Completed Chapter 5-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 5-3。

Completed Chapter 6-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 6-1。

Completed Chapter 6-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 6-2。

Completed Chapter 6-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 6-3。

Recruit 铜杯
取得条件：以 Amateur 难度完成全部章节。

Soldier 铜杯
取得条件：以 Normal 难度完成全部章节。

Veteran 银杯
取得条件：以 Veteran 难度完成全部章节。

War Hero 金杯
取得条件：以 Professional 难度完成全部章节。

A Cut Above 铜杯
取得条件：用匕首杀死 5 个敌人。
奖杯说明：用匕首杀死敌人仅取决于最后一击，所以可以先枪械削减敌人的体力，然后再用匕首补上最后一刀即可。

A Friend in Need 铜杯
取得条件：解救处于 HELP 状态下的同伴 10 次。
奖杯说明：同伴在被敌人封住行动的时候（抓住），即处于HELP状态，此时接近迅速输入指令即可解救。

All Dressed Up 银杯
取得条件：获得所有的隐藏服装。
奖杯说明：以任意难度完成所有的章节即可获得克里斯和谢娃的第二套服装；如果能在这个基础上收集到25个BSAA徽章的话，那么就可以获得克里斯的第三套服装；同理，收集到全部30个BSAA徽章则可以取得谢娃的第三套服装。



Bad Blood
银杯



取得条件： 与威斯克初次交战时令其受到一定程度的伤害。

奖杯说明： 与威斯克的最初交战发生在5-3小节末尾，注意威斯克在战斗开始7分钟之后便会自动离开，所以必须抓紧时间。由于命中威斯克的前提条件是不被他发现行踪，所以在战斗过程中要与同伴密切配合巧妙躲避其视线。如果事先装备一个火箭筒，那么会令战斗的效率大幅提高。注意当威斯克徒手抓住火箭弹后要迅速瞄准补上一枪。



Badge of Honor
银杯



取得条件： 收集到所有的BSAA徽章。

奖杯说明： BSAA徽章被分散设置在游戏流程中的场景中，具体存在位置请参考随后的“BSAA徽章收集”。



Baptism by Fire
铜杯



取得条件： 利用爆炸物一次性炸死3个敌人。

奖杯说明： 游戏中有很多机会会遇到爆炸物，设法引诱敌人接近后直接射中爆炸物即可获得这个奖杯。



Be the Knife
银杯



取得条件： 用匕首划落射来的飞箭。

奖杯说明： 获得这个奖杯可能需要反复尝试，在游戏前半段会经常遭遇手持弩箭的村民，找到一个比较安全的位置并保持一定距离方可安心操作。注意在游戏中后期由土著射出的矢箭带有爆炸效果，无法用匕首划落。



Bull's-eye
铜杯



取得条件： 用长弓射杀30个敌人。

奖杯说明： 将S75狙击步枪进行全段改造之后可以得到隐藏武器长弓，此为谢娃专用武器。用它可以轻松达成射杀30名敌人的指标。



Cattle Prod
铜杯



取得条件： 用防暴电棍杀死30个敌人。

奖杯说明： 防暴电棍是在游戏流程中可以直接购买到的武器，用它可以轻松达成击毙30名敌人的指标，并且不用担心会爆出寄生虫。



Crowd Control
铜杯



取得条件： 用加特林机关枪射杀30个敌人。

奖杯说明： 将VZ61冲锋枪进行全段改造之后可以得到隐藏武器加特林机关枪，此为克里斯专用武器。用它可以轻松达成射杀30名敌人的指标。



Drive By
银杯



取得条件： 直接击毙卡车司机。

奖杯说明： 在2-1小节的大桥上会遭遇卡车，迅速用狙击步枪瞄准驾驶室里的司机开火即可。



Egg Hunt
铜杯



取得条件： 找到全部4种蛋。

奖杯说明： 游戏中共存在白色、淡棕色、金色以及腐坏变质4种蛋，破坏木箱和木桶、或者杀死敌人会随机获得。



Egg on Your Face
银杯



取得条件： 用腐蛋砸死敌人。

奖杯说明： 腐蛋是惟一有杀伤效果的蛋类，用它足以对普通的杂兵级敌人造成一击必杀，只要成功一次即可获得对应的奖杯。



Exploding Heads
铜杯



取得条件： 以爆头的方式射杀20个敌人。

奖杯说明： 用霰弹枪或会心率较高的手枪可以迅速解锁这个奖杯。



Fireworks
铜杯



取得条件： 击中敌人手中的雷管、燃烧瓶或手榴弹。

奖杯说明： 击中这些手持的爆炸物可以立即引爆，比较考验玩家的瞄准技巧。



Get Physical
铜杯



取得条件： 用体技杀死20个敌人。

奖杯说明： 攻击敌人的特定部位会令其进入不同形式的硬直状态，此时迅速接近并根据提示输入指令便可实施体技攻击。有关体技的发动条件和杀伤效果请参照后面的相关介绍。



Go into the Light
铜杯



取得条件： 用闪光弹同时杀死2个敌人。

奖杯说明： 闪光弹没有直接杀伤力，但对于寄生虫或蜘蛛形爬虫却具有一击必杀效果。在存在此类复数敌人的场合下投掷闪光弹即可解锁对应的奖杯。



Heart Stopper
铜杯



取得条件： 用匕首刺入舔食者的心脏。

奖杯说明： 用大威力武器攻击舔食者有机会将其打翻，此时迅速接近就会出现特殊提示，输入指令后既可以用匕首直接刺入舔食者的心脏。



Lead Aspirin
银杯



取得条件： 将跳跃过程中的敌人爆头。

奖杯说明： 站在断桥、平台的边缘等可以跳跃的位置等待敌人从对面跳过来，在敌人处于半空中的瞬间用霰弹枪一类的武器瞄准其上半身射击会有较高的几率造成爆头。



Lifeguard
铜杯



取得条件： 援救处于DYING状态下的同伴10次。

奖杯说明： 在同伴受到攻击并处于濒死状态下迅速接近可以为其打强心剂。



Masters of Removing
铜杯



取得条件： 以双人合作的方式取下吉尔身上的控制装置。

奖杯说明： 在5-3章节末尾与吉尔战斗时，采取从其身后抱住的方式合作取下控制装置即可解锁奖杯。相反，如果在其倒地时以单人取下控制装置则无法解锁奖杯。



Meat Shower
铜杯



取得条件： 用手榴弹等爆炸类武器一次性杀死3个敌人。

奖杯说明： 投掷手榴弹或使用装填有炸裂弹的榴弹发射器攻击集群敌人即可解锁对应的奖杯。



Ride the Lightning
铜杯



取得条件： 令变压器放电击毙敌人。

奖杯说明： 游戏流程前半段的部分场景中存在变压器，反复瞄准射击即可令其不断放电杀伤附近的敌人。



Stockpile
银杯



取得条件： 收集到所有的武器。

奖杯说明： 游戏中的武器分为直接购买、在流程中取得以及隐藏三大类，将每一大类的第一种枪械进行全段改造即可解锁对应的隐藏武器。



Stop,Drop,& Roll
铜杯



取得条件： 引燃油桶一次性烧死3个敌人。

奖杯说明： 射中游戏流程中出现的小型油桶会造成持续的燃烧，设法引诱敌人接近后开火即可。



Take It to the Max
银杯



取得条件： 将所有武器升满级。

奖杯说明： 武器的升级包括单发威力、弹夹容量、装填速度以及会心率和穿透力等指标等。



The Works
铜杯



取得条件： 与同伴合作完成一次体技三连击。

奖杯说明： 达成体技三连击的前提条件是事先用威力较小的枪械命中敌人的肩头或手臂，随后用体技进行追打才能出现连击效果。有关达成体技连击的具体方法请参考随后的相关介绍。



They Belong in a Museum
银杯



取得条件： 集齐所有种类的财宝。

奖杯说明： 射杀特定的敌人或在游戏流程中的一些固定位置均可获得财宝。有关各种财宝的获得方式请参考随后的介绍。



They're ACTION Figures!
银杯



取得条件： 集齐所有的扭蛋。

奖杯说明： 扭蛋出现的条件与游戏的完成度、BSAA徽章的收集数量以及完成章节后的评价有关，且须要支付一定数量的兑换点数进行购买。具体的扭蛋收集方式请参考随后的介绍。



Who Do You Trust？
银杯



取得条件： 与同伴的友好度达到最大值。

奖杯说明： 友好度是游戏中存在的一项隐藏数值，在游戏中赠与同伴补给道具及弹药、及时解救同伴以及在适当的时候按键令角色说出感谢和称赞的话均可提高同伴的友好度。


RESIDENT EVIL 5 Platinum Trophy 白金
取得条件：获得对应非付费下载内容以外的所有奖杯。


Eye of the Tiger 铜杯
取得条件：在 Survivor 模式下赢得 30 场比赛。


It's All the Points 铜杯
取得条件：在 Survivor 模式下获得至少 40000 分。


The Team That Slays Together... 银杯
取得条件：在 Slayer 模式下赢得 30 场团队比赛。

以下奖杯对应付费下载内容




Keep the Good Times Rolling 铜杯
取得条件：在 Slayer 模式下达成 20 连击。


There's no "I" in Team 铜杯
取得条件：在 Survivor 模式下的团队比赛中获得至少 80000 分。


We Will Survive 银杯
取得条件：在 Survivor 模式下赢得 30 场团队比赛。


Army of One 铜杯
取得条件：在 Slayer 模式下赢得 30 场比赛。


It Takes Two to Tango 铜杯
取得条件：在 Slayer 模式下的团队比赛中达成 40 连击。


Let's Get This Party Started! 铜杯
取得条件：解锁 Versus 模式下的全部角色。


Bringing the Pain 银杯
取得条件：在 Versus 模式下用体技杀死 100 个敌人。

吸金大法

湿地区域刷钱法



3-1小节的大湿原地区中存在数量众多的宝物，只要动作够快，那么就可以短时间内在整个湿地场景兜个遍，在刷得所有宝物之后立刻打开菜单选择QUIT并保存记录，这样就可以保留之前刷得的金钱了。须要注意的是，在进入地图左下角的村寨时不要过多深入，拿到宝箱里的财宝之后就要立刻离开，否则一旦引出土著，随后的行动就会遭到延误。不难看出在此处刷钱的效率较低，仅能作为一周目时解决临时经济危机的应急措施，并不是最理想的刷钱方式。

金杯刷钱法

金杯刷钱法的成立原理与在大湿原区域刷钱的方法完全相同，仅仅是场景换成了6-2小节中的油轮船舱。不过，由于在较小的区域内存在两个金杯，所以在这里刷钱的效率要更高。具体的操作方法是：首先通过艾克赛拉变异的一段QTE情节，随后角色会进入船舱，按照正常的行动路线由一层前往二层，中途即可分别在两个船舱的更衣柜里获得金杯。行动的过程中遇到的三处固定QTE提示只要稍加熟悉即可轻松躲过。在此处刷钱的好处在于路线单一易于操作，一次即可刷的6000元。如果能够熟练操作，那么甚至可以将每一轮行动的时间控制在一分钟甚至更短的时间之内。

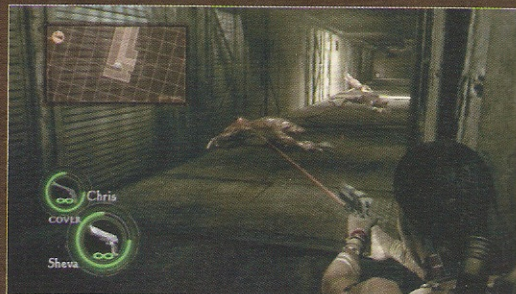
腐蛋刷钱法

利用腐蛋刷钱的方法相对要复杂一些，但这种方法的实际效益却是前几种方法远远无法比拟的。它的成立前提条件是玩家手中至少有一枚腐蛋(ROTTEN EGG)，并且要在双人游戏时才能成立。这种刷钱的原理是利用双人连机游戏时分别存盘的系统设定来达成的。具体的执行方式是：确保角色A持有腐蛋，然后让A将腐蛋递给角色B，完成这个步骤之后选择退出游戏，其中的角色B要选择保存游戏(强制保存)，而角色A则选择不保存，这样就可以达成角色A的装备状态不变，而角色B保存的腐蛋数量增加。随后再次进入游戏重复以上操作，直至角色B拥有的腐蛋数量达到即时道具栏的装备数量上限，即45个腐蛋。达到这个阶段之后就算达到刷钱的基本要求，一次最多可以获得90000大元(随后可以大量复制)！游戏中的许多道具其实都可以作为这种刷钱方法的媒介，不过由于腐蛋的卖价最高，所以刷钱的效率也就最高。特别指出的是，由于PS3主机仅允许在一台机器上同时登录一个ID，所以PS3玩家只能采取联机的方式来实现这种刷钱方法。



舔食者刷钱法

此种刷钱方法依然是基于在同一场景获取大量财宝的原理。具体的执行地点是5-2小节中有大量舔食者出没的U型实验设施通道中，进入场景之后即可用大威力武器猛轰在此处出现的舔食者，射杀全部舔食者之后可以获得一定数量的红色心形宝石(Lion Heart)。在此处刷钱的优点同样是流程较短，通常一次可以获得过万元的收入。不过在此处刷钱有一定的风险性，稍不留神就有可能被舔食者偷袭。并且，在此处刷宝石的前提是手中至少有一种大威力武器已经获得了无限弹药，否则在这里刷钱就显得非常划不来了。



财宝收集

游戏中的财宝大致分为两类，一类是古董器物，共有15件；另一类则是不同形状和颜色的宝石，共有五种颜色和七种造型的区别。由于游戏中存在多种刷金钱的方法，所以像前作那样单纯依靠在流程中取得所有宝物来赚钱的手段已经没有了实际意义。本作中的财宝只要在第一次收集到即可被系统所识别，随后即便是卖掉也会有档案记录。因此只要设法将财宝的种类收集全即可。不过，游戏中的部分宝物仅仅出现一次，如果不小心错过，就只能读取存档重新再来一遍。

名称	价值	首次出现章节	获得方法
Topaz(Pear)	1000	2-1	在港口处船只外侧的水中
Ruby(Pear)	1000	2-2	镶在坑道中第一个积水路段的岩洞顶部
Sapphire(Pear)	1000	2-1	有寄生犬出没的下水道出口左侧地上
Emerald(Pear)	1000	2-1	干掉电锯男（Chainsaw Majini）之后的宝箱中
Diamond(Pear)	2000	2-2	矿山区域，镶在机枪台后方长梯顶端的岩壁上
Topaz(Square)	1000	4-1	镶在最开始两个罐子前方的门上
Ruby(Square)	1000	2-1	干掉电锯男之后的宝箱中
Sapphire(Square)	1000	2-1	干掉电锯男之后的宝箱中
Emerald(Square)	1000	2-1	取得港口钥匙的铁皮房的屋顶上
Diamond(Square)	2000	2-2	矿山区域，镶在梯子被破坏的平台上方的岩壁上
Topaz(Oval)	2000	6-1	消灭初始位置附近的士兵后爬至瞭望台最高点，在此处用狙击步枪干掉对面高出两个敌人以及右下方的一个敌人后，在其尸体消失的位置出现
Ruby(Oval)	2000	4-1	解开红色石像机关后获得
Sapphire(Oval)	2000	5-3	存放沙漠之鹰手枪的隔壁房间的罐子中
Emerald(Oval)	2000	5-3	存放沙漠之鹰手枪（L.HAWK）的石棺中
Diamond(Oval)	4000	2-2	坑道内的宝箱中
Topaz(Trilliant)	2000	4-1	山洞底层尽头隐藏平台上的宝箱中
Ruby(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中南侧的宝箱中
Sapphire(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中东侧的宝箱中
Emerald(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中西侧的宝箱中
Diamond(Trilliant)	4000	4-2	离开光束通道区域的大门顶部
Topaz(Brilliant)	2500	5-3	舔食者出没的山洞中，镶在吊桥对面东门上方的岩壁上
Ruby(Brilliant)	2500	5-3	舔食者出没的山洞入口处，镶在洞口电灯附近的岩壁上
Sapphire(Brilliant)	2500	5-3	存放沙漠之鹰手枪的石棺中
Emerald(Brilliant)	2500	5-3	与威斯克和吉尔对战的场景中，在2楼右侧的罐子中
Diamond(Brilliant)	4000	2-2	矿山区域，左侧外壁台阶上的宝箱里
Topaz(Marquise)	3000	1-1	引发大量村民出现的情节后，射杀最后投掷炸药的村民后获得
Ruby(Marquise)	3000	2-1	隐藏在港口集市中的宝箱里（集市的摊位可以用爆炸物破坏）
Sapphire(Marquise)	3000	5-3	离开与触手怪BOSS（Uroboros）战斗的房间后，在左侧岔路尽头的保险柜中取得
Emerald(Marquise)	3000	3-3	位于第二个停泊处，在两个机枪火力点中央堡垒里的柜子中
Diamond(Marquise)	5000	6-3	最终决战处，用重武器将前方的浅色石柱打落，开始分头行动后踩着落入岩浆的石柱来到对岸即可获得
Power Stone	5000	5-2	射杀收割者（Reaper）后获得
Lion Heart	2500	5-1	射杀舔食者（Licker β）后有一定几率获得
Blue Enigma	3000	3-1	干掉村庄里的土著巨人（Giant Majini）后获得
Soul Gem	10000	4-1	干掉蝙蝠怪（Popokarimu）后获得
Heart of Africa	10000	5-3	7分钟内击退威斯克后，出现在底层大厅楼梯中央的地上



武器升级解析



游戏中的武器分为手枪、霰弹枪、机关枪、狙击步枪和大威力手枪五类，其中每一大类第一支枪的初始性能较为平庸，但随着改造的深入，第一支枪的能力反而会逐渐超越后来的高性能枪械。早期取得的M92F手枪以及ITHACA M37霰弹枪等都是属于这种例子，所以只要坚持改造，都会成为十分称手的好武器。另外，完成对每一大类武器第一支枪的全段改造之后，都会出现对应的隐藏武器。在一周目通关的前提下，完成任何武器的全段改造之后还可以在BONUS FEATURES选项里用得到的兑换点数购买对应该武器的无限弹药能力，随后只要在SPECIAL SETTING选项中将"INFINITE AMMO"设置为"YES"，就可以在正常游戏中使用这种武器的无限弹药了。

BSAA徽章收集



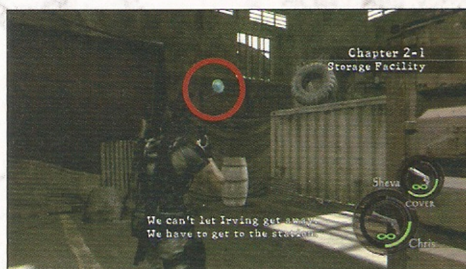
1-2 Urban District 地图南端的墙外，站在旁边的建筑二楼即可看到



1-2 Abandoned Building 建筑在最上层的水箱底部



1-2 Furnace Facility 干掉第一个触手怪之后的下一个场景尽头拐角处，在铁网对面的墙上



2-1 Storage Facility 在初始位置的仓库内正前方的墙上



2-1 The Bridge 破坏卡车之后由桥对面的梯子来到桥下，转向桥的方向即可看到



2-1 The Port 港口集市上的绿色商亭中，转到亭子另一面即可看到

武器的推荐与分析

M92F

作为玩家在游戏中得到的第一支枪，M92F的威力并不算高，但是由于这支枪具有较高的会心一击率(爆头率)，所以在作战中还是比较称手的。进行全段改造后高达100发的容弹量绝对可以满足对付大批杂兵的需要，完全不用担心会出现中途"断粮"的情况发生。不过，对于想挑战佣兵模式高分成绩的玩家来说，会心一击率较高的M92F并不是一件理想的武器。对敌人较高的爆头几率往往无法让玩家有机会通过体技杀敌来获得奖励时间。此外，在对付个别关卡中的土著敌人时，由于M92F手枪的穿透力较弱，所以无法有效杀伤手持盾牌的敌人。



H&K P8

P8手枪是玩家获得的第二支手枪，在初始性能上与M92F基本持平，但P8手枪在装填速度上有着明显的优势，并且具有较高的穿透力，比较适合对付游戏中期出现的土著类杂兵。当然，P8的这项优势也使其成为了佣兵模式中赚取高分的不二利器，由于其较低的会心一击率，使用这种手枪配合体技攻击可以轻易地赚取奖励时间。不过，P8在经过全段位改造后的容弹量偏低一些，在火力持续性方面并不能同M92F相提并论。

SIG P226

SIG P226的出现时间较晚，只有在正常流程的一周目后期才能购买到。不过，它在游戏中表现出的综合性能要比前面提到的两支手枪明显高出一截。特别是在经过全段改造之后，在确保命中精度的前提下，P226的单发威力更是不容小视。在佣兵模式中，只要能够巧妙使用，选用身着斑马装的克里斯也可以借助这支默认装备的手枪赚取高分。

M93R

当玩家在游戏中将最初M92F进行全段改造并通关之后，只要再次进入游戏就可以购买到这支枪。在经过全段改造之后，它的单发威力堪比SIG P226。并且由于可以进行三发连射，所以实际攻击效果要更好。不过，由于最大容弹量的限制，M93R在游戏中的实用度并不算高。如果玩家想使用它进行毫无顾忌的射击，那么就必须要考虑购买无限弹药了。

ITHACA M37

出现在本作中的ITHACA M37是玩家在游戏中获得的第一支霰弹枪。相对较高的射速以及全段改造后的可观容弹量使得这支枪成为了游戏前半段中最可靠的武器。不过，游戏中的这支枪也存在一个弱点，那就是较小的穿透力和破坏力。特别是在对付突然出现的寄生虫以及游戏后期身着厚重防护服的士兵时，ITHACA M37往往显得力不从心。



M3

M3在游戏中有着令人满意的威力，足以对付游戏中出现的大部分敌人。当玩家操纵的角色来到3-2小节的油田区域后，在快艇行至第二道闸门处有机会得到这支枪。由于枪管较长，游戏中的M3霰弹枪比之前的ITHACA M37难于快速瞄准。不过，一旦将这支枪进行全段位改造，那么它的威力将会是游戏中所有霰弹枪里最高的，足以用来对付斧男和电锯男等中等级别BOSS。M3的缺点在于最大容弹量较低，因此在战斗中免不了经常装填。

JAIL BREAKER

在6-1小节的船舱中，玩家有机获得这种造型怪异的武器。相比M3的大威力和ITHACA M37的短小精悍，JAIL BREAKER的威力很成问题，并且这种威力上的欠缺在对付远距离目标时将表现得更为明显。另外，由于容弹量不高，JAIL BREAKER在游戏中的地位显得极其尴尬。不过在经过全段改造之后，它的近距离杀伤范围要明显大于其他同类武器，算是一个小小的优点。

HYDRA

缓慢的装填速度是HYDRA的最大缺点。并且，HYDRA那尴尬的容弹量也导致它的实用性进一步下降。不过，这支枪的优点在于枪身较短，游戏中的男性角色还可以进行单手操作，进一步扩大了视野和提高了反应速度。并且，它在实际应用中的表现与M3十分接近，如果想发挥出它的真正性能，那么就要在战斗过程中时刻记得为它装填弹药。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



2-1 The Port 穿过港口来到集市另一侧后，爬上地图右侧第一个梯子，然后面向东北方向的建筑望去即可看到



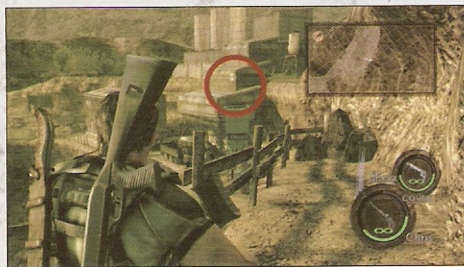
2-1 Shanty Town 来到协助谢娃协力跳的平台处，从一侧面向平台上方望去即可看到



2-2 Train Station 西南方向的高塔上



2-2 The Mines 坑道的吊桥处，在右侧岩壁上



2-2 Mining Area 沿着矿山区域的山坡小路来到高处后，面向建筑的方向即可看到



3-1 Marshlands 初始位置正前方远处的第二个电线杆上

VZ-61

玩家在行至1-1小节集会场时有机会获得这种武器，较高的射速在对付单个出现的村民时可以起到很好的效果，但在对付大批涌出的敌人时往往显得力不从心。此外，由于VZ61在远射精度上的固有缺陷，我们不要指望可以凭借它在远距离上对敌人进行火力压制。较小的威力也使得它根本无法用于对付BOSS级敌人。

AK-74

较高的射速和相对集中的弹药散布精度使得这支枪有着不错的表现。尽管这支枪的威力在游戏中被大幅度削弱，但如果能够配合精确的点射，那么依然可以成为一件克敌的利器。特别是在将其进行全段位改造之后，这支枪将会成为值得信赖的可靠武器。除了可以有效压制中距离的敌人之外，在必要的时候还可以临时代替狙击步枪对付距离较远的目标。



H&K MP5

MP5在实际中的优缺点在游戏中也有很直接的体现。实战结果表明这支枪只能同VZ-61一样用来对付村民一类的低等级敌人。尽管持续性的火力能够在一定程度上保证射击精度，但却无法产生压制性的效果。在对付皮糙肉厚的敌人时，玩家只能放弃这支枪，将希望寄托于霰弹枪等大威力武器上。

SIG 556

出现在游戏中的SIG 556也拥有其他同类武器的通病，那就是连射时较差的精确度，特别是在对付强力敌人时更是显得有心无力。不过，它也有属于自己的优点，适中的弹药威力和较为可观的弹夹容量在对付一般目标敌人时足以作到得心应手。SIG 556与霰弹枪类武器是十分不错的搭档。将两种武器配合起来使用足以对付游戏中遇到的绝大多数的敌人。

H&K PSG-1

能够在游戏中使用到PSG-1简直就是玩家的幸运，较远的射程和稳定的射击精度是它的最大优点，而PSG-1在现实之中那令人头痛的重量问题在游戏中也几乎没有体现出来，简直就是一件完美的武器！如果非要给这支狙击步枪挑毛病的话，大概只能怪它的威力相对不足。不过，只要操作熟练，玩家在游戏中甚至可以作到在短时间内将多发子弹打到目标同一个位置。

DRAGUNOV SVD

SVD拥有全部三支狙击步枪中最为均衡的性能，适中的威力和可观的容弹量可以满足整个游戏流程中对狙击战的要求，稳定的射速可以保证玩家在一发失的的情况下可以迅速修整角度进行补射。当然，SVD在游戏中也有一个小小的缺憾，那就是在射击过程中存在明显的枪口上跳现象。如果想用好这支枪，那么玩家就要习惯性地经常将枪口向下压，以确保命中率。

S75

作为玩家在游戏中拿到的第一支狙击步枪，S75所体现出来的优缺点一如它在现实中的表现。一方面，经过全段改造后的S75拥有匹敌大威力手枪的高杀伤力；另一方面，以常规方式进行装填的速度也足以让每一个玩家抓狂。由于射出两发子弹所要间隔的时间过长，所以它对玩家的瞄准技巧要求较高。



S&W M29

游戏中的M29转轮手枪有着十分可靠的威力，并且火力持续而稳定，操作起来较为轻松。当然，作为转轮手枪，M29有一个无法回避的事实，这就是相对较慢的装填时间。特别是在对付BOSS级敌人的时候，如果在关键时刻用常规方式进行装填，那么将会留下极大的破绽。

L.HAWK

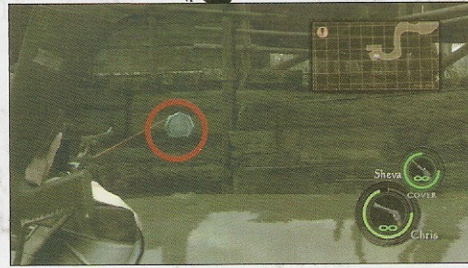
L.HAWK的威力在全部的三支大威力手枪中是最低的。在游戏中，沙漠之鹰那笨重和效率不佳的问题并没有明显的体现。相反，由于采用弹夹供弹，沙漠之鹰在射击稳定程度和火力持续性上要比其他两支转轮手枪好上许多。只要能够确保瞄准目标，那么持续开火的沙漠之鹰将是任何敌人的噩梦。



3-1 Marshlands-Poultry Farm 地图西北方向的茅屋里



3-1 Marshlands-Fish Farm 隐藏地图中央区域的茅屋地板下，从屋外远处可以观察到



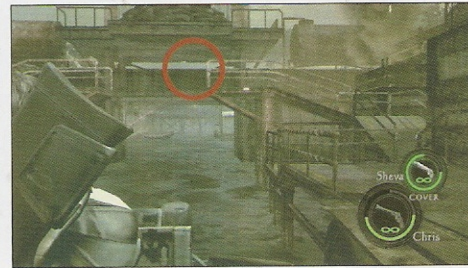
3-1 Village 在初始位置跳下水后转身即可看到



3-2 Execution Ground 两个帐篷之间



3-2 Oil Field-Dock 在地图最南端的码头附近的小屋里



3-3 Oil Field-Drilling Facilities 在第一个闸门处，停船后转身即可在桥下观察到

S&W M500

出现在游戏中的M500有着无与伦比的大威力，经过全段改造之后的威力达到了5000，以至于对绝大多数目标都可以作到一击必杀。当然，它那夸张的后坐力和极差的连射性能也是不容忽视的问题，这两点也导致它的实用性明显下降。如果将M29进行全段改造并将游戏通关，那么玩家就可以在游戏中购买这支手枪中的恐龙。

破片手榴弹

破片手榴弹即传统意义上的普通手榴弹。这种手榴弹通过爆炸后产生的冲击波和高速飞溅的碎片对目标造成伤害。游戏中的破片手榴弹会在投掷约2秒钟后爆炸，它的杀伤效果视目标距离爆炸圆心范围呈放射状逐渐减弱。这意味着只有尽可能将手榴弹投掷到目标脚下才能够对其造成最大的杀伤效果。



燃烧弹

与破片手榴弹不同，游戏中的燃烧弹在投掷之后不会有任何延迟，而是在接触地面或目标之后立刻开始燃烧。针对燃烧弹的这一特性，在使用燃烧弹时自然要尽量将其掷向目标身上，以取得更好的效果。此外，在对付集群目标时，如果能够将燃烧弹投掷到目标群体中，更是可以发挥它的最大效能。需要注意的是，燃烧弹无法令斧男和电锯男一类中、高级BOSS出现硬直，因此不适合作为阻断其行动的手段。



榴弹发射器

相比系列以往作品中的同类武器，本作中出现的榴弹发射器在性能上得到了大幅度强化。玩家不仅可以通过这种武器发射系列中一直沿用的炸裂弹、酸弹、冷冻弹和燃烧弹，还可以选用新增的电击榴弹和闪光榴弹。与以往中的设定不同，玩家在游戏的流程中获得各种榴弹的机会要小得多，这种武器的弹药大多只能依靠购买来获得。此外，榴弹发射器不存在升级选项，亦不存在无限弹药的设定，这两个方面也进一步制约了榴弹发射器在游戏中的作用。



各类榴弹性能及效果一览

种类	攻击力	效果说明
炸裂榴弹Explosive Rounds	1000	具有同普通手榴弹相似的爆炸效果，可同时对群体攻击
电击榴弹Electric Rounds	400	可令目标产生昏厥效果且短时间丧失战斗力
酸弹Acid Rounds	500	强腐蚀性对附有装甲护具的目标以及舔食者有特效
冷冻榴弹Nitrogen Rounds	100	可以在短时间内停止或减缓目标的行动
燃烧榴弹Flame Rounds	500	具有同普通燃烧弹类似的效果，并且可以减缓目标的行动速度
闪光榴弹Flash Rounds	100	可令普通目标在短时间内丧失战斗力，对寄生虫具有一击必杀的效果

闪光手榴弹



闪光手榴弹并不能对目标本体造成严重的物理性损伤，而是却可以通过引爆时发出的强光和强声令目标在短时间内丧失战斗力。当敌人因闪光弹的爆炸产生硬直后，玩家可以操纵角色接近目标使用体技进行追加攻击，这一点在佣兵模式中显得尤为重要。另外，闪光弹对于寄生虫类敌人还有着一击必杀的效果。不过须要注意的是，如果使用不当，闪光弹同样可以对己方部分角色产生负面影响。另外，闪光弹对于BOSS级敌人和舔食者没有任何作用。

地雷

地雷是第一次在《生化危机》系列中的登场。它的作用与破片手榴弹相近，都是用于对集群目标实施爆破。不同于手榴弹的是，地雷需要使用者事先进行布设，随后可以等待敌人自行踩上或通过直接瞄准射击来引爆。同破片手榴弹一样，地雷对处于爆炸范围内的敌我双方会造成无差别伤害，所以在布雷之后一定要与其保持一定的距离，以免被炸伤。此外，已经布设的地雷还可以直接进行收回。



防暴电棍

在通常情况下，在被敌人的电棍击中后，角色往往会出现较长时间的硬直，不过并不会完全丧失战斗力，只要稍等片刻就会回复原状。对于我方角色来说，这种武器虽然在对付敌人的过程中有着杀敌效率低下的缺点，但它的好处就在于免去了对弹药的消耗，被击中的目标会出现短暂的硬直。电棍同样不存在升级的选项，并且在使用过程中不用担心会令目标爆出寄生虫。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



4-1 Caves 爬上山洞的梯子后，面向右侧的深谷可以观察到



4-1 Ancient Village 跌进遗迹中的石棺陷阱后，从出口方向观察对面建筑即可看到



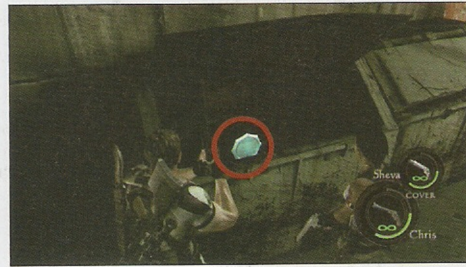
4-1 Labyrinth 绿色石像机关的头顶



4-2 Pyramid 光束折射谜题机关的第三个场景，进入左侧隐藏密室后在门的上方可以看到



5-1 Underground Garden 来到地下花园后按逆时针路线走到尽头，可在桥下发现



5-2 Missile Area 1st Floor 获得SIG 556步枪处一旁的垃圾箱里

火箭筒

游戏中出现的火箭筒不同于其他武器，它并没有显示其最大威力的相关数值。但是毋庸置疑，这种武器显然拥有游戏中最大的杀伤力，以至于对BOSS级敌人也可以作到一击必杀。特别指出的是，火箭筒同其他爆炸物一样，其命中目标爆炸后产生爆风足以伤及过于接近的己方角色。因而在使用过程中要特别小心。

加特林机关枪

同在现实中的表现一样，加特林机关枪的射速高的惊人。为此，游戏中的加特林机关枪是默认为无限弹药的武器，以便能够满足玩家"砍瓜割草"的需求。不过，这种武器的弊端在于操作不便和精度不高，远距离上的弹药散布几乎可以用绝望来形容。对于渴望挑战全S级通关的玩家来说，这种武器显然是无法满足实际要求的。

长弓

长弓可以说是游戏中除了匕首之外的惟一冷兵器了，虽然同样属于射击系武器，但长弓由于结构的特点导致弹道呈较为明显的抛物线，并且在使用这种武器时没有红点辅助瞄准，只能通过目测瞄准。长弓虽然射速较慢且瞄准不便，但却有着较高的威力和无限弹药的设定，运用这种古老的武器对付一般的敌人绰绰有余。长弓是谢娃的专属武器，克里斯无法选用。

手枪 Handguns

M92F

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	150	1.70	10	1
最高数值	250	1.36	100	4
全段改造花费：85000				

H&K P8

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	140	1.53	9	2
最高数值	300	0.85	25	5
全段改造花费：84000				

SIG P226

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	180	1.70	8
最高数值	480	1.62	16
全段改造花费：81000			

M93R

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	170	1.70	10
最高数值	400	1.36	30
全段改造花费：86000			

霰弹枪 Shotguns

ITHACA M37

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	200	3.00	6	1
最高数值	400	2.40	25	2
全段改造花费：70000				

M3

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	300	3.00	5
最高数值	900	2.7	10
全段改造花费：73000			

JAIL BREAKER

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	180	2.52	5	7
最高数值	350	1.82	15	15
全段改造花费：85000				

HYDRA

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	280	3.67	4	7
最高数值	550	3.30	10	15
全段改造花费：94000				

机关枪 Machine-Guns

VZ61

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	50	2.83	50	1
最高数值	100	2.27	300	3
全段改造花费：75000				

AK-74

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	90	2.83	30
最高数值	250	2.55	50
全段改造花费：73000			

H&K MP5

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	60	2.70	45	2
最高数值	120	2.10	150	4
全段改造花费：67000				

SIG 556

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	80	2.55	40
最高数值	180	1.42	80
全段改造花费：71000			

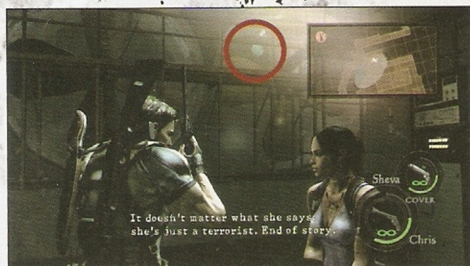
狙击步枪

S75

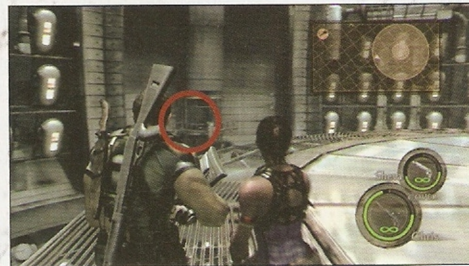
数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	750	3.67	6
最高数值	2000	3.3	50
全段改造花费：90000			

DRAGUNOV SVD

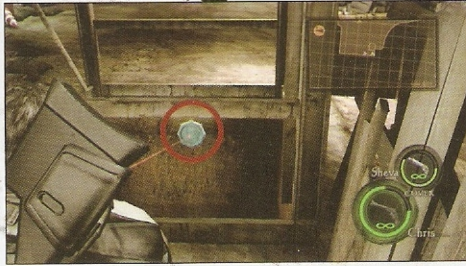
数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	650	2.83	7
最高数值	1300	2.41	18
全段改造花费：61000			



5-3 Uroboros Research Facility 有排风扇的房间，在右侧风扇后



5-3 Moving Platform 通过大型升降平台阶段时，在其中一个控制台中



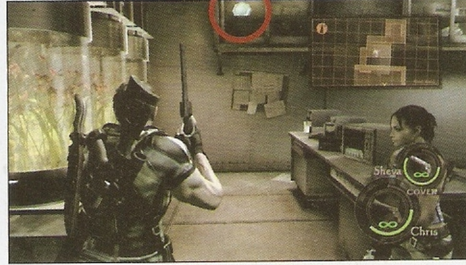
5-3 Monarch Room Entrance 来到有舔食者出没的山洞，在升降机底部【注6】



6-1 Ship Deck 触发集装箱困住角色的位置，在一侧的集装箱里



6-1 Ship Deck 爬到吊车控制台上，观察远处的桅杆即可看到



6-1 Ship Deck 在触发遭遇艾克赛拉的实验室里，位于房间一侧上方的橱窗中

H&K PSG-1

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	瞄准镜倍率
初始数值	600	2.55	5	0×
最高数值	1200	1.7	15	2×
全段改造花费：64000				

大威力手枪 Magnums

S&W M29

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1500	3.53	6	2
最高数值	3200	2.83	12	3
全段改造花费：78000				

L.HAWK

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1400	1.7	5	3
最高数值	3000	1.36	8	7
全段改造花费：71000				

S&W M500

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	2100	3.53	5	2
最高数值	5000	3.18	6	3
全段改造花费：89000				

其他武器性能一览

爆炸物 Explosives

数值\名称	手榴弹 Hand Grenade	燃烧弹 Incendiary Grenade	闪光弹 Flash Grenade	地雷 Proximity Bomb
杀伤半径	1500	500	0	1500
杀伤力	1000	500	0	1000

枪榴弹 Grenade

种类	攻击力	效果说明
炸裂榴弹Explosive Rounds	1000	具有同普通手榴弹相似的爆炸效果，可同时对群体攻击
电击榴弹Electric Rounds	400	可令目标产生昏厥效果且短时间丧失战斗力
酸弹Acid Rounds	500	强腐蚀性对附有装甲护具的目标以及舔食者有特效
冷冻榴弹Nitrogen Rounds	100	可以在短时间内停止目标的行动
燃烧榴弹Flame Rounds	500	具有同普通燃烧弹类似的效果，并且可以减缓目标的行动速度
闪光榴弹Flash Rounds	0	可令普通目标在短时间内丧失战斗力，对寄生虫具有一击必杀的效果

武器道具解锁及获得条件

除手枪以外，游戏中的绝大多数武器都有两种获得方式：一种方式是在游戏流程中的武器箱中取得；一种是在完成对应的章节后出现购买选项。在双人模式下，流程中的武器只能由一名角色取得。由于双人模式下的武器无法互换，所以在取得武器时要根据关卡的特点和两名角色的任务分配来决定到底由谁来取得武器。以下表格中所示武器取得方式仅为简单介绍，具体的获得位置请参考流程攻略。

手枪Handgun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
M92F	2000	200	与雷纳德见面后获得
H&K P8	4000	400	完成2-3小节后出现购买选项
SIG P226	4000	400	完成4-2小节后出现购买选项
M93R	30000	3000	完成M92F全段改造后出现购买选项

大威力手枪Magnum

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
S&W M29	4000	400	在3-1小节【村庄】获得
L.Hawk	5000	500	在5-3小节【皇宫】获得
S&W	30000	3000	完成S&W M29全段改造后出现购买选项

狙击步枪Rifle

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
S75	2000	200	在2-1小节【港口】获得
Dragunov	4000	400	在2-2小节【采矿区】获得
H&K PSG-1	4000	400	在5-3小节【导弹工厂二层】获得
Longbow（长弓）	50000	5000	完成S75全段改造且完成全部章节后出现购买选项

霰弹枪Shotgun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
Ithaca M37	2000	200	在1-2小节【城区】获得
M3	4000	400	在3-3小节【油田-开采设施】获得
Jail Breaker	4000	400	在6-1小节【船舱】获得
Hydra	30000	3000	完成Ithaca M37全段改造后出现购买选项

机关枪Machine-gun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
VZ61	2000	200	在1-1小节【集会场】获得
H&K MP5	2000	200	在2-1小节【仓库】获得
AK-74	4000	400	在5-1小节【始祖病毒培养室】获得
SIG 556	4000	4000	在5-2小节【导弹工厂一层】获得
Gatling Gun（加特林式机关枪）	50000	5000	完成VZ61全段改造且完成全部章节后出现购买选项

其他武器及道具

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
榴弹发射器	5000	500	在4-1小节【迷宫】获得
火箭筒	10000	1000	在3-1小节【大湿原】获得
防暴电棍	3000	300	完成3-3小节后出现购买选项
地雷	300	30	完成2-3小节后出现购买选项
炸裂榴弹	400	40	完成4-1小节后出现购买选项
酸弹	200	20	完成4-1小节后出现购买选项
冷冻榴弹	400	40	完成6-3小节后出现购买选项
燃烧榴弹	200	20	完成6-3小节后出现购买选项
闪光榴弹	50	5	完成4-1小节后出现购买选项
电击榴弹	100	10	完成6-3小节后出现购买选项
急救喷雾剂	1000	100	初始购买选项
物理攻击防护背心	10000	1000	完成1-2小节后出现购买选项
防弹背心	10000	1000	完成4-2小节后出现购买选项

佣兵模式

只要以任意难度将游戏通关一遍，就可以开启这个充满了无限可能的游戏模式。本作中的佣兵模式在游戏规则上继承了前作，并在细节上有所调整，在加入体技杀敌奖励时间的设定后，游戏的耐玩度得以进一步提高。这一次的佣兵模式分为8个关卡，其中的前7个关卡场景来自于游戏之中，而最后一个关卡则是完全原创（疑为游戏开发中的废弃场景）。游戏中提供给玩家



4名角色、共有10种不同的服装和武器配置方案。将游戏中的每个关卡以B级评价通过即可开启下一关；以A级评价通过则可以解锁每个关卡所对应的角色服装和武器配置。

杀敌得分计算一览

敌人种类	得分
村民/Majini（Town）	300
土著/Majini（Wetlands）	400
士兵/Majini（Base）	400
小蜘蛛/Bui Kichwa	400
蝙蝠形寄生虫/Kipepeo	700
蜈蚣形寄生虫/Cephalo	800
舔食者/Licker β	800
甲壳形寄生虫/Duvalia	900
黑胖子/Big Man Majini	1000
鸡/Chicken	2000
斧男/Executioner Majini	5000
土著巨人/Giant Majini	5000
收割者/Reaper	6000
电锯男/Chainsaw Majini	7000
机枪男/Gatling Gun Majini	10000
红衣斧男/Executioner Majini（Red）	15000

连击得分计算方式

连击次数	射杀普通敌人加分	射杀BOSS级敌人加分
2	+20	+500
3	+50	+1000
4	+100	+1500
5	+200	+2000
6	+250	+2500
7	+300	+3000
8	+350	+3500
9	+400	+4000
10~19	+500	+4500
20~29	+600	+5000
30~39	+700	+5500
40~49	+850	+6000
50+	+1000	+7000

规则与要点

在佣兵模式中，玩家要在限定时间内尽可能多地射杀出现在场景中的敌人，从游戏开始的那一刻起开始倒计时，计时器归零时游戏结束。每个关卡场景中都有一些固定位置存在用于延长游戏时间的时间奖励道具以及用来提高连击分数的连击沙漏。玩家一方面要保证不断杀敌和保持连击数的增长，另一方面在关键时刻取得时间奖励道具来延长游戏时间。与前作不同的是，由于本作中存在体技杀敌后奖励时间的设定，因而游戏的耐玩度直线上升。

在佣兵模式中，保持连击是取得高分的最基本手段，如果能够在取得连击沙漏的前提下保持连击数则可以获得更高的奖励分数。随着连击数的提高，奖励的分数会呈几何式递增。此外，在游戏中射杀不同的敌人，获得的分数也是不同的。例如射杀一个村民只有300分的奖励，而干掉一个舔食者则会得到800分的回报。如果在连击状态下达成这一条件，那么玩家获得的分数还要更多些。从前面的等级评价表格中可以看出，双人合作挑战佣兵模式时的等级评定要求比单人要高，但由于游戏中的连击系统会将两名玩家的连击数整合在一起计算，所以就导致双人游戏时比单人游戏更容易达成高连击。

最后要指出的是，佣兵模式下的敌人并不是无限刷新的，而是根据关卡的不同存在不同的配置方案和150的总数上限（个别关卡除外）。如果在战斗后期发现敌人刷新速度降低，那么就要立刻转移到其他地区进行战斗，以保证连击数。具体的敌人兵力配置请参考随后的佣兵模式关卡介绍。

佣兵模式等级评定

级别	单人模式必要得分	双人模式必要得分	过关奖励点数
D	0～9999	0～19999	200
C	10000+	20000+	600
B	20000+	40000+	1000
A	40000+	80000+	1500
S	60000+	120000+	3000
SS	90000+	150000+	5000

角色解锁一览

角色	解锁条件
克里斯（BSAA作战服版）	初始角色
谢娃（BSAA作战服版）	初始角色
克里斯（斑马装版）	以A级评价完成VILLAGE关卡
克里斯（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成EXPERIMENTAL FACILITY关卡
谢娃（便装版）	以A级评价完成ANCIENT RUINS关卡
谢娃（土著版）	以A级评价完成MISSILE AREA关卡
吉尔（BSAA作战服版）	以A级评价完成PUBLIC ASSEMBLY关卡
吉尔（作战服版）	以A级评价完成SHIP DECK关卡
威斯克（夜行衣版）	以A级评价完成THE MINES关卡
威斯克（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成PRISON关卡

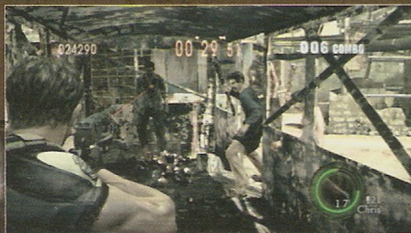
佣兵模式关卡介绍

图例说明

图例	说明	图例	说明	图例	说明
	延时道具		区域1		区域4
	连击道具		区域2		区域5
	鸡		区域3		区域6

Public Assembly

本关的敌人配置与正常游戏中极为相似。由于村民集中在地图上的两个区域出现，所以玩家可以很容易地找到两个区域的衔接处吸引敌人不断出现。如果其中一个区域的敌人被消灭殆尽，那么就要迅速转战到另外一个区域保持敌人的刷新速度。对于追求高连击和高得分的玩家，建议在斧男出现后稍微拖延一下，尽可能令连击数增大，然后再干掉斧男。当然如果为了稳妥起见，也可以在第一时间将斧男干掉，以免令战斗变得被动。另外，如果躲进地图中央的公共汽车残骸中，那么斧男就无法对角色发动攻击。本关中随机出现的寄生虫没有被算在敌兵配置表中。



兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×60	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×75	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
斧男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计消灭50个村民且击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男C	累计消灭70个村民且击倒斧男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂

全灭敌人要点攻略

集会场地形是所有关卡中最容易达成敌人全灭的一个，为了能够进一步提高杀敌效率，玩家一定要将时间奖励道具和连击沙漏的存放位置牢牢记住，在战斗开始后沿着一定的顺序可以一次性获得全部的奖励时间。本关达成敌人全灭的难点主要体现在消灭三个斧男之后。如果不能保持高频率的跑位，那么极易被敌人从身后抱住，从而令连击数中断。

The Mines





兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×73	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×2	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
村民×57	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×3	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
收割者A	累计消灭30个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者B	累计消灭70个村民并击倒收割者B之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者C	累计消灭90个村民并击倒收割者C之后	击倒后掉落急救喷雾剂

这一关的难点在于会投掷爆炸物的村民，只有保持跑动才能将被炸伤的几率降至最低。另外，如果玩家选择的角色没有重武器，那么在对付收割者的时候不妨可以引诱村民投掷炸弹来炸死收割者，当然这需要一定的技巧和运气。活用在场景中得到的地雷往往可以省很多力气。



全灭敌人要点攻略

这一关的敌人兵力配置明显更加复杂，除了会出现可以投掷燃烧瓶和炸药的村民之外，还会出现若干个黑胖子和收割者。对付村民时的要点一如前一个关卡，不过要特别小心投掷燃烧瓶和炸药的敌人；陆续出现的黑胖子用大威力武器搭配体技攻击就可以轻松解决；收割者出现时会伴随着一种独特的声音，对付这种怪物切忌对着它的本体猛轰，保持边移动边等待其打开胸部的护甲，随后迅速抓住时机用大威力武器射击弱点即可将其击倒。本关中达成高连击的要点在于巧妙合理的站位，保持在坑道出口附近的两个区域重叠处移动可以保证敌人的刷新率。



Village

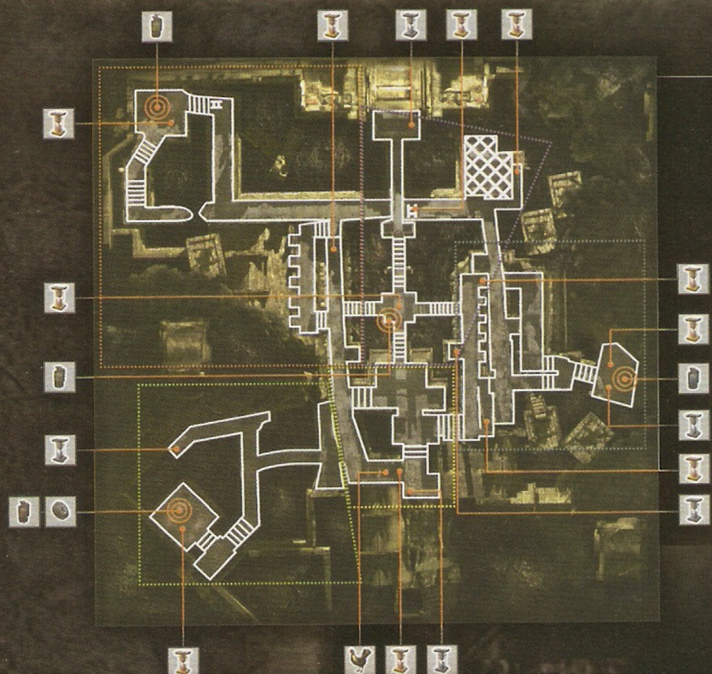
兵力配置	出现区域及说明	备注
土著 ×64, 小蜘蛛 ×16	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现9个
土著 ×50, 小蜘蛛 ×10	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著巨人A	累计消灭20个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个敌人并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落红色药草
土著巨人C	累计消灭60个敌人并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个敌人并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落红色药草
蝙蝠形寄生虫×6	0～6个蝙蝠形寄生虫随机出现	最后出现的寄生虫不受150人上限的限制

土著人的体力和攻击力都比村民要略高，所以在面对大批敌人时要尽量避免被围攻。手持长矛的土著在远距离上有可能发动杀伤力较大的招式，注意利用QTE及时躲避。对付土著巨人的办法同对付黑胖子大同小异。如果能够巧妙利用场景中的穿刺机关，更是可以轻松消灭土著巨人。战斗过程中不断出现的蜘蛛形爬虫一定要优先解决，否则被其封住行动后会十分被动。除了蝙蝠形寄生虫之外，射杀土著还有一定几率出现蜈蚣形寄生虫，注意它们是不被计算在150人上限中的。

全灭敌人要点攻略

由于土著大多持有长矛和盾牌，并且硬直时间比较短，所以给使用体技连击战术造成了很大的麻烦。本关的另一个难点在于存在大量的寄生虫，它们也是影响玩家杀敌的制约性因素。为了能够提高杀敌效率和保证连击，一定要尽可能多地积攒闪光弹，以便于迅速的消灭寄生虫。相比黑胖子，土著巨人发动攻击的速度要更快，因此在其出现后一定要优先消灭。

Ancient Ruins



本关中的敌人配置与前一关类似，不过由于遗迹场景中存在复杂的高低落差，因而要求玩家对地图十分熟悉。值得一提的是，关卡中会出现皮糙肉厚的甲壳形寄生虫。一旦这种寄生虫出现，最好的办法就是射击其腿部令其露出弱点，然后再迅速射击弱点将之消灭。

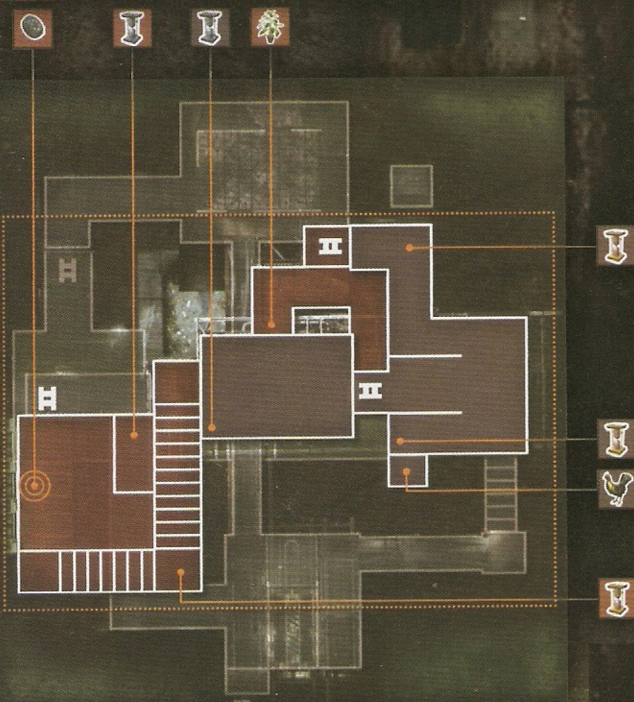
兵力配置	出现区域及说明	备注
土著×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现11个
土著×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现11个
土著×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现11个
土著×28	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现11个
土著巨人A	累计消灭10个土著并击倒最初的土著（喷火者）之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个土著并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人C	累计消灭60个土著并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个土著并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落绿色药草
土著（喷火者）A	累计消灭10个土著之后	–
土著（喷火者）B	累计消灭40个土著并击倒土著（喷火者）A之后	–
土著（喷火者）C	累计消灭60个土著并击倒土著（喷火者）B之后	–
土著（喷火者）D	累计消灭70个土著并击倒土著（喷火者）C之后	–
土著（喷火者）E	累计消灭80个土著并击倒土著（喷火者）D之后	–
土著（喷火者）F	累计消灭90个土著并击倒土著（喷火者）E之后	–

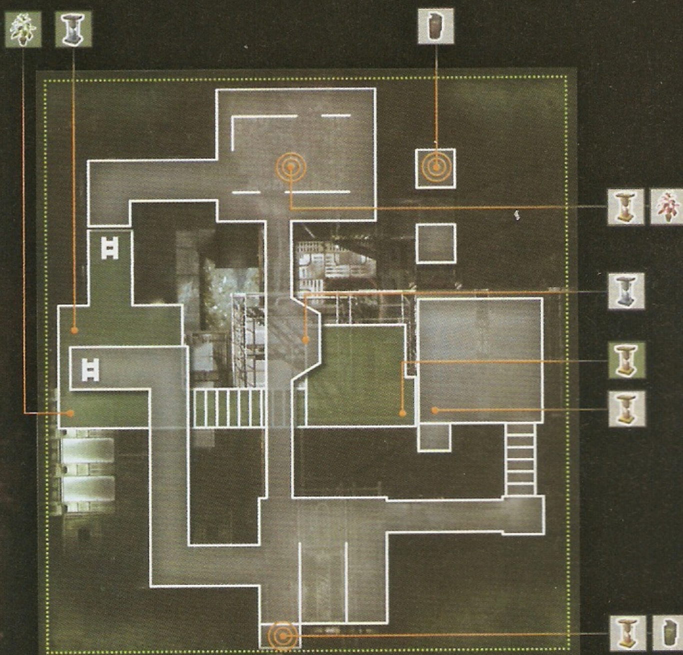
全灭敌人要点攻略

从本关开始，场景开始变得越加复杂。相应地，划分的区域也逐渐增多，敌人的兵力配置变得分散，这也意味着只有在几个区域之间频繁移动才能确保足够的敌人刷新率。在战斗过程中建议尽可能将场景中出现的闪光弹搜刮干净，同时也可以为达成体技攻击创造条件。当战斗进行至尾声阶段时，玩家往往会遭到大批土著的围攻，此时连续用闪光弹配合体技攻击不仅可以提高杀低效率，而且还可以争取更多的时间来提高成绩。

Experimental Facility

本关的难点主要体现在威胁较大的火箭筒兵以及大量出现的舔食者。对付火箭筒兵要时刻借助场景中的障碍物进行躲避，然后尽快将这些棘手的敌人消灭即可。在对付舔食者时，可以爬上场景中较高的平台进行防御战，这样可以有效避免来自舔食者的攻击。此外，场景中的穿刺机关和大量存在的油桶也要好好利用。





兵力配置	出现区域及说明	备注
士兵×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
士兵×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×42	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
火箭筒兵A	累计消灭10个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵B	累计消灭30个敌人并击倒火箭筒兵A之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵C	累计消灭40个敌人并击倒火箭筒兵B之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵D、E	累计消灭60个敌人并击倒火箭筒兵C之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵F、G	累计消灭70个敌人并击倒火箭筒兵D、E之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵H、I	累计消灭80个敌人并击倒火箭筒兵F、G之后	击倒后掉落绿色药草

全灭敌人要点攻略

由于这个场景中出现的敌人以身着重甲的士兵为主，所以用通常的方法很难展开体技连击战术。在本关达成敌全灭的理想角色是土著版的谢娃，她的长弓可以有效化解士兵身上铠甲的效果且对舔食者可以一击必杀，而榴弹发射器在配合冷冻榴弹时也可以对敌人展开体技战术赚取奖励时间。由于关卡中的火箭筒兵是根据玩家杀敌数量而有规律的出现，所以可以利用这一点展开特殊战术引诱火箭筒兵发射火箭将其他敌人炸死。

Missile Area

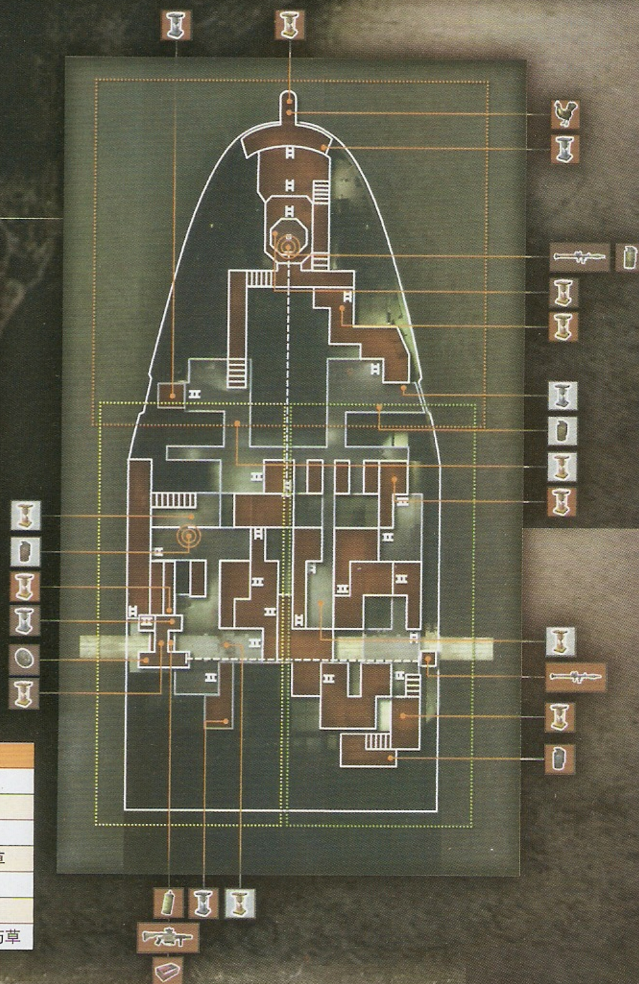
兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×20	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×25	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现12个
村民×30	玩家进入区域6后开始刷新	最多同时出现12个
机枪男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男B	累计消灭60个村民并击倒机枪男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男C	累计消灭90个村民并击倒机枪男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂

这一关的地形颇为复杂，在挑战本关卡之前一定要将地形好好熟悉一番，牢牢记住所有时间奖励道具的存放位置并找到一条最佳的行动路线。由于敌人的兵力配置没有前几个关卡那样密集，所以取得高连击的难度大幅上升。关卡中的敌人以村民为主，中后期出现的机枪男可以利用场景中大量存在的爆炸物来解决。另外，在接近爆炸物的时候一定要留意那些投掷炸药和燃烧瓶的村民。

全灭敌人要点攻略



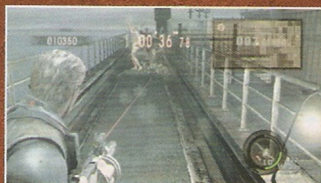
两层分置的地形和不规则的区域分布导致玩家是制约玩家寻找时间奖励道具的最大障碍。不过好在关卡中的敌人以等级最低的村民为主，所以玩家在角色选择上有了更多的余地。对于本关的战斗，建议玩家尽量靠近上下两层重叠且有多个区域交界的位置，这样可以进一步提高敌人的刷新速度。另外，由于机枪男的火力射程较远，所以在战斗过程中还要避免靠近爆炸物，并且多多利用掩体来躲避机枪男的扫射。



Ship Deck

这一关的难点全都集中在电锯男身上，一旦遇到电锯男就要第一时间用大威力武器将其击倒。特别注意的是，最初的电锯男、电锯男A和E在第一次被击倒后会复活并随之进入疯狂状态。作战过程中要时刻注意身后不被村民包抄，一旦不小心被村民抓住，就很有可能被电锯男趁机发动致命一击。最初的电锯男不计算在表格之内。注意场景中的两处高台上存放有三个火箭筒（一次仅限携带一个），一定要合理利用。

全灭敌人要点攻略



这一关达成敌全灭的制约性因素依然体现在复杂的地形上，被集装箱分割开来的甲板往往会导致AI过低的敌人跑进死角或直接爬到高台上发呆。至于电锯男，只要手中确保有大威力武器就可以顺利解决。高频率的跑位可以有效避免敌人刷新速度降低问题出现。时刻注意隐藏背景音乐之下的电锯声自然也是求生之道。

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×40	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×40	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×52	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
电锯男A、B	累计消灭20个村民并击倒最初的电锯男之后	击倒后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草
电锯男C	累计消灭30个村民并击倒电锯男A、B之后	掉落绿色药草
电锯男D	累计消灭40个村民并击倒电锯男C之后	掉落绿色药草
电锯男E、F	累计消灭50个村民并击倒电锯男D之后出现	击倒后后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草

Prison

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×122，黑胖子×14	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
斧男A	击倒最初的红衣斧男之后【注】	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男A	累计消灭50个村民并击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计击倒90个村民并击倒红衣斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男B	累计击倒120个村民并击倒斧男B之后	击倒之后掉落急救喷雾剂

注：最初的红衣斧男不算在此表中。

最后一个关卡的难点主要集中在红衣斧男身上，相比普通的斧男，身着红衣的这种敌人有着极为变态的体力和足以一击必杀的大威力招式。同普通斧男一样，红衣斧男的弱点在其背部，建议首先利用大威力武器将其打出硬直，然后再从其背后用重武器猛轰。关卡中出现的黑胖子和村民依然可以用老办法来对付。



全灭敌人要点攻略

这个场景中的布局很容易让人联想起古罗马斗兽场，由于本关的所有敌人都是集中在一起进行刷新的，所以无论玩家操纵的角色跑到何处都不用担心敌人数量减少。在本关中通过体技攻击赚取时间并不是难事，难就难在要看准时机将不时出现的斧男和黑胖子迅速干掉。这个场景的攻关要点在于进一步提高杀敌效率，否则集中于一个场景出现的斧男和大量杂兵足以让玩家陷入绝境。



体技与连击系统



在前作中首次出现的QTE系统和作为其子系统的体技攻击，在这一次的游戏中得以进一步发扬光大。当玩家操纵的角色用武器命中敌人身体的某个部位且造成了一定程度的伤害之后，受伤的敌人就会进入诸如抱头、捂腿或直接倒地等硬直状态。此时操纵角色立刻接近进入硬直状态的敌人会在屏幕上出现QTE提示，如果能够及时输入指令，那么就可以让角色发动体技攻击对敌人进行追加打击。前作中的体技攻击系统相对比较简单，除了有部位判定的区别之外，角色在针对不同敌人时发动的体技攻击动作也不相同。本作中的体技攻击系统不仅继承了前作的一系列优点，还加入了双人协力下的体技连击，这使得游戏的趣味性和技巧型得到了进一步提高。当然，使用体技进行攻击并不仅仅是为了节省弹药和角色的表演秀。在发动体技攻击时，角色本身还会处于无敌状态。如果能够熟练掌握连击技巧，那么在对付诸如斧男和电锯男一类的中等级别BOSS时将会令战斗变得更加轻松。



当然，体技连击的达成条件比一般的体技攻击动作要难以实现。只有掌握特定的规律和熟悉每一名角色的各种攻击动作才能令连击形成。一般情况下，发动体技连击的起手式是开枪命中并随后击打敌人的手臂和肩头，如果事先打中的是头部或腿部，那么角色的发动的往往是致命一击或具有轰飞判定的招式，连击自然也就无法实现了。本作中的体技击打判定分为高位、中段及低位三个部分。其中，引发角色作出高位击打动作的必要条件是射中敌人的头部；而中段击打动作则是对应手臂和肩部；如果射中的是躯干以下的部分，那么角色发动的招式就属于低位击打的范畴了。

克里斯

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Straight	高位	400	直接轰飞
Hook	中段	300	形成连击
Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Kick	中段（背后攻击）	300	踹飞敌人
Neck Breaker	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Stomp	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Backhand	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Haymaker	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	–
Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	一击必杀

吉尔

招式名称	击打类型	伤害值	说明
High Kick	高位	350	直接轰飞
Roundhouse	中段	250	形成连击
Sweep Kick	低位	350	将敌人踢翻
Reverse Roundhouse	中段（背后攻击）	250	形成连击
Head Grab	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Double Knee Drop	倒地追加	1200	一击必杀
Carwheel Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Flip Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	协力动作	350	–
Sweep Kick	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	900	一击必杀

谢娃

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Roundhouse	高位	350	直接轰飞
Twist Kick	中段	250	形成连击
Somersault	低位	350	将敌人踢翻
Knee	中段（背后攻击）	250	形成连击
Throat Slit	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Impate	倒地追加	800	一击必杀
Spinning Back Kick	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Skull Crusher	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	450	–
Somersault	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	900	一击必杀

威斯克

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Cobra Strike	高位	1200	直接轰飞（50%几率爆头）
Panther Fang	中段	300	形成连击
Tiger Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Jaguar Kick	中段（背后攻击）	300	形成连击
Mustang Kick	低位（背后攻击）	500	–
Windfall	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Ghost Butte rfly	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Rhino Charge	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	–
Tiger Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	一击必杀

解读佣兵模式高分赚取

高分制胜

由于本作对应网络排名和在线连机，所以玩家可以实时了解自己在全世界的排名位置。网络排名系统自然也就成为许多玩家挑战佣兵模式的动力源泉。根据前面提到的佣兵模式积分方式，我们可以很容易地估算出在每一个关卡中所能获得的分数。以“集会场”关卡为例，在取得全部奖励时间和连击沙漏的前提下，就算以全数连击的方式消灭场景中的敌人，那么所能获得的分数也只有区区20多万分，然而目前网络排名前十名的玩家却早已创造出了远远高出这个理论上的数字。

显然，达成高分的根本原因取决于杀光敌人之后剩余的时间奖励分数上，如果玩家能够在限定时间内杀光所有敌人，那么剩余的时间就会以1000分／秒的方式全部折算成分数加到之前的杀敌加分中。当然，一旦玩家将场景中的敌人全部杀光，那么游戏就会强制结束。所以，如果想积累到更多的剩余时间，不仅要求玩家多多运用体技杀敌赚得奖励时间，还要事先获得场景中所有的奖励时间道具。通过体技杀死一名敌人可以获得5秒钟的时间奖励，理论上只要能够确保足够的命中率，那么在3秒钟甚至更短的时间内解决一个敌人也是可以做到的。当然，如果用一招同时杀死多名敌人，那么就会在花费很少时间的前提下立刻获得大量的奖励时间。



除了熟练的操作技巧之外，运气因素也是制约玩家取得高分的因素。诸如敌人刷新速度降低、连续爆出寄生虫、不幸被敌人抱住、捡起不必要道具甚至体技挥空等不可预知的因素，都有可能令连击中断。无法达成高连击，那么奖励分数的加成额度就会大打折扣。这些情况的发生显然还会导致时间的进一步消耗。



通过体技连击战术赚分的必要条件

从前面的一系列介绍，我们不难看出通过体技杀死敌人的前提条件是首先用威力较小的武器将敌人打至硬直状态，如果武器的威力过大或者会心率过高，那么就有可能直接将敌人打死或爆头，体技攻击自然也就无从实现。当然，如果想达成一招毙敌，那么角色体技攻击的威力也要足够大。此外，为了能够迅速消灭BOSS级敌人，随身携带有重武器也显得十分必要。显然，夜行衣版的威斯克是采用体技连击战术的第一人选。

恶魔世界终极旅游指南

继上期专辑刊登了游戏的全关卡流程以及分支攻略后，笔者在接下来的一段时间内通过互联网等渠道惊喜地看到越来越多的玩家开始关注并投身于这款优秀的游戏当中，一时间关于《恶魔之魂》的各种话题再次遍布各游戏论坛，热度完全不亚于游戏刚刚发售的时候。曾经宣扬要“为本作扛旗”的笔者看到这幅情景实在是感到十分欣慰，因为有越来越多的玩家正在发现这款游戏的精妙所在。

本期，笔者就结合奖杯奉上关于上期攻略遗留的一些本作的隐藏要素和收集要素。

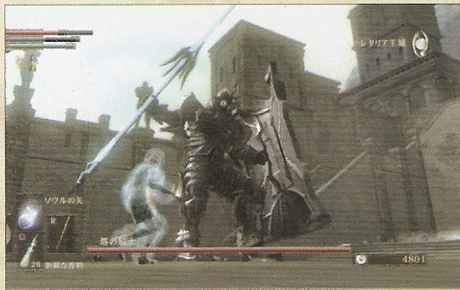
Demon's Souls

文 白夜（levelup.cn） 美编 anubis

恶魔之魂	SCEJ	动作角色扮演
PS3 デモンズソウル		日版
2009年2月5日	1～4人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

所有 BOSS 魂的用处

打倒每一个BOSS都会获得相应的魂，这些魂都有着非比寻常的作用，可以用来学习强大的魔法、奇迹，有部分BOSS的魂还可以用来合成珍贵武器，这些都影响到奖杯的取得。具体对应关系如表：



特殊魂	入手方法	作用	使用换得的灵魂量
铅之恶魔之魂	打倒关卡 1–1 的 BOSS 法拉克斯	[武器] 剥取枪	1520
铁之恶魔之魂	打倒关卡 1–2 的 BOSS 高塔骑士	[魔法] 完全防御	4400
银之恶魔之魂	打倒关卡 1–3 的 BOSS 贯穿骑士	[魔法] 圣光武器、诅咒武器	36000
伪王的恶魔之魂	打倒关卡 1–4 的 BOSS 伪王奥兰德	[武器] 北方标志	60000
坚硬的恶魔之魂	打倒关卡 2–1 的 BOSS 高脚铠蜘蛛	[武器] 熔岩弓 [魔法] 火焰飞沫、发火	3200
赤热的恶魔之魂	打倒关卡 2–2 的 BOSS 炎之潜行者	交给关卡 2–1 的铁匠爱德后可以对装备进行特殊强化	18000
巨龙的恶魔之魂	打倒关卡 2–3 的 BOSS 龙神	[魔法] 火球、火炎风暴 [奇迹] 神怒	26400
人形的恶魔之魂	打倒关卡 3–1 的 BOSS 愚者偶像	[魔法] 灵魂之光	7600
混成的恶魔之魂	打倒关卡 3–2 的 BOSS 吃人鬼	[武器] 无尽烦恼针	19600
黄色的恶魔之魂	打倒关卡 3–3 的 BOSS 黄衣老翁	[武器] 发狂触媒 [魔法] 浮游灵魂箭、饥渴 [奇迹] 送还	26400
肥大的恶魔之魂	打倒关卡 4–1 的 BOSS 审判者	[武器] 切肉刀 [奇迹] 再生	13200
勇士的恶魔之魂	打倒关卡 4–2 的 BOSS 老勇士	[武器] 寻物大剑 [奇迹] 一度复活	36000
风暴的恶魔之魂	打倒关卡 4–3 的 BOSS 风暴王	[武器] 幽暗剑 [奇迹] 反魔法领域	48000
蠢动的恶魔之魂	打倒关卡 5–1 的 BOSS 水蛭人	[魔法] 毒云 [奇迹] 治疗	6400
遭侵蚀的恶魔之魂	打倒关卡 5–2 的 BOSS 不洁巨像	[魔法] 酸云	40000
纯血的恶魔之魂	打倒关卡 5–3 的 BOSS 圣女	[武器] 蓝血剑 [魔法] 死云、救济 [奇迹] 苏生	48000
灰色的恶魔之魂	打倒序章的 BOSS 或者关卡 4–1 的敌人扩散尖兵	[武器] 迷糊斧	1500
火防女的恶魔之魂	不杀死火防女通关	[魔法] 吸魂	60000

除去以上BOSS对应的恶魔之魂外，在关卡1–1、1–2出现的雄火龙（红色）以及在关卡1–4出现的雌火龙（青色）也可以用弓箭或毒云等方式杀掉，会相应地获得“小火龙的恶魔之魂”以及“大火龙的恶魔之魂”，不过目前看来这两个魂并无特殊用处，玩家可使用将其换成灵魂点数用以购买道具或者升级，前者对应10000点灵魂点数，后者对应30000点；此外，如果通关前下狠手将火防女杀掉的话，将会获得“野兽的恶魔之魂”，不过依旧没有什么特殊用处，可兑换200000点灵魂点数。

全部重要装备特点简介＋入手方法

这里所指的“重要装备”便是对应奖杯“战士のトロフィー”的装备，总共有35件之多，其中涉及到很多分支事件以及隐藏要素。应该说，将这些重要装备收集齐不是一件容易的事情，但收集这些装备的过程绝对是整个游戏最具有乐趣的部分之一，所有玩家都不应该错过这个惊险刺激的旅程。



全部重要装备名单

神秘剑（ルーンソード）、贯穿剑（つらぬきの剑）、盲刀（ブラインド）、无柄（柄无し）、磷光杆（磷光のポール）、火炬剑（ブラムド）、白弓（白の弓）、兽之护身符（兽のタリスマン）、克里斯匕首（クリスナイフ）、婴儿利爪（赤子の爪）、洁内小剑（ゲリの小剑）、锐细剑（エペ・ラピエル）、妖刀"诚"、月光大剑（月明かりの大剑）、伊斯塔雷尔（イスタレル）、风暴滋生（ストームルーラー）、碎龙骨（龙骨碎き）、神之手（ゴッドハンド）、恶魔之刃（デモンブランド）、灵魂之刃（ソウルブランド）、寻物大剑（探すものの大剑）、无尽烦恼针（终わり无き苦恼の针）、蓝血剑（ブルーブラッドソード）、迷糊斧（ドーザーアクス）、幽暗剑（モーリオンブレード）、切肉刀（肉斩り包丁）、剥取枪（削り取る枪）、溶岩弓、发狂触媒（狂气の触媒）、北方标志（北のレガリア）、神秘盾（ルーンシールド）、暗银盾（暗银の盾）、审判者之盾（审判者の盾）、紫染的大盾（紫染の大盾）、塔盾（塔の盾）

神秘剑（ルーンソード）
神秘盾（ルーンシールド）

这是游戏中的重要NPC奥斯特拉维（オストラヴァ）的著名装备，两件装备都会增加魔法防御力。最直接的取得方法是在关卡拉多维亚塔3-2通往BOSS处的狭长楼梯前的平台上，从最靠左边的第一个缺口处跳下去拾得（可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图"塔のラトリア2-3"）；另一个取得方法就是在关卡柏雷塔尼亚王城1-4通往BOSS前的电梯前战胜奥斯特拉维的黑暗幽灵，不过注意不要把他打下桥去，那样就拿不到了。



贯穿剑（つらぬきの剑）

游戏中的BOSS贯穿骑士使用的长剑，攻击范围大且突刺攻击威力高，但总体来说攻击力不高。取得方法如下：在关卡柏雷塔尼亚王城1-3的城门上跳下之后在某具尸体上可以捡到（可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图"ボーレタリア王城3-2"）；在关卡柏雷塔尼亚王城1-4开始处的三个黑暗幽灵中有一个会掉落。

盲刀（ブラインド）

游戏的LOADING画面中经常可以看到的公主骑士赛莲・文岚的那把透明薄如蝉翼的刀，这把刀的特点在于可以无视对手的防御，不过攻击力略微低下了一些。想要得到这把武器首先需要把第五大关腐朽谷的世界灵魂倾向刷至纯黑，随后前往赛莲所处的位置（可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图"腐れ谷2-2"）便会遇到她的黑暗幽灵，战胜她便可获得。战斗时需要注意让自己时刻处于陆地之上。

无柄（柄无し）

无刀柄的打刀，对技量和筋力的修正不错，但这把武器砍到敌人时自己会掉HP。取得方法有二：在关卡风暴祭祀场4-1世界灵魂倾向纯黑时，会遇到萨斯基（サツキ）的黑暗幽灵，战胜其即可获得这把刀；在关卡风暴祭祀场4-2通往BOSS处前的有水的区域里可以捡到（可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图"岚の祭祀场2-9"）。

磷光杆（磷光のポール）

可增强使用者魔法攻击力并缓缓恢复使用者MP的武器。想要得到这把武器，首先需要将第三大关拉多维亚塔的世界灵魂倾向刷至纯黑，之后在监狱2层（可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图"塔のラトリア1-4"）遇到莱迪尔（ライデル）的黑暗幽灵，打败他便可以拿到"磷光杆"了。

火炬剑（ブラムド）

暗银骑士卡尔・文岚的重型武器，可提升使用者的毒耐性和疫病耐性，但缺点在于武器本身过重而且对使用者要求的筋力很高（筋力必要值36）。取得方法如下：首先要将第五大关腐朽谷的世界灵魂倾向刷至纯白，之后在5-3与卡尔・文岚交手的地方便会遇到他的黑暗幽灵，战胜他便可以获得这把武器。

白弓（白の弓）

拥有所有弓类武器中最高的物理攻击力和最远的射程，几乎属于必备武器，一定要得到。具体获得方法有三：在关卡风暴祭祀场4-1中用"纯粹的月光石"和"鹰之娘"交换；在关卡风暴祭祀场4-2中第一次和死神对决的大殿中有一处可破坏的墙壁，之后出去顺路拿到（可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图"岚の祭祀场2-1、2-2"）；在关卡柏雷塔尼亚王城1-4开始处的三个黑暗幽灵中有一个会掉落。

兽之护身符（兽のタリスマン）

将触媒和护身符合二为一，既可以释放魔法，又可以释放奇迹的装备，可为玩家省去频繁更换装备的烦恼。具体获得途径有两个：第一个途径在关卡石牙坑道2-2，玩家如果在石牙坑道世界灵魂倾向处于纯黑时，从关卡开始处的右边一路跳下，会在过程中遇到放浪者斯基尔维尔（スキルヴィル）的黑暗幽灵，杀掉他即可获得这件装备；暗杀者任务，按照暗杀者梅菲斯特费莱斯（メフィストフェレス）的指示杀掉奥斯特拉维(オストラヴァ)时可获得。

克里斯匕首（クリスナイフ）

可提升使用者的魔法攻击力，但是会同时降低使用者的魔法防御力，在放魔法时拿在手上会有不错的效果，而且这把武器在强化至顶级后魔力修正会变为S，并将大幅度提升使用者魔法攻击力，可以说是放魔法时的必备装备。得到克里斯匕首的方法很简单，在关卡石牙坑道2-1打BOSS前的电梯附近的木架子上直接捡到（可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图"ストーンファング坑道1-6"）。

婴儿利爪（赤子の爪）

在攻击对手的同时可对其造成疫病状态。婴儿利爪隐藏在关卡拉多维亚塔3-1最后BOSS战教堂的桌子后面，但过关后一靠近那桌子就会强制发生剧情被恶魔强制带到塔顶进入关卡3-2，所以要想拿取这把性能非常不错的短剑的话需要从最左边或者最右边贴着边绕到桌子后面去，远离那桌子。当然，如果顾得过来的话，也可以在BOSS战时抽空过去拿；在关卡拉多维亚塔3-1杀掉贤者弗瑞克（フレーキ）也可以获得。



洁内小剑（ゲリの小剑）

属于副手武器，特点在于攻击到敌人时可从其身上夺取MP，在强化到顶级之后夺取被攻击对象的MP量是相当多的，可利用一些较弱的敌人很快就可以将MP补满。在关卡拉多维亚塔3-1中救出贤者弗瑞克（フレーキ）的同时由他赠送给玩家。

锐细剑（エペ・ラピエル）

在强化后可达到魔力修正 S 的刺剑。获得方法有二：在关卡拉多维亚塔 3-2 中，当两处锁链都被解锁大肉球掉下去之后，到塔底可以捡到这把剑（同时可以捡到的还有强欲戒指以及金假面）；完成暗杀者任务之后，杀掉梅菲斯特费莱斯也可以获得这把剑。

妖刀“诚”

可对敌人造成出血状态的充满忌讳的妖刀，装备时角色会不断地减少 HP，不过如果能与再生者戒指或审判者之盾配合的话则可以弥补这一缺陷，使其成为一把相当强力的武器。这把武器可以在风暴祭祀场 4-2 拿到，在世界灵魂倾向纯白时跳下救圣者于尔班的坑就可以拿到这把刀。

月光大剑（月明かりの大剑）

无视盾防御是这把剑的最大特点，此外对信仰的能力修正为 S 也是亮点之一，不过同时也要求使用者的信仰值要非常高（信仰必要值 24）。拿取这把剑的关卡在腐朽谷 5-2，在毒沼的最西北角有一条路可以上一木架子，一直上到顶可以看到一个鼻涕虫的窝，攻击几次它就会掉下去。之后原路返回走到鼻涕虫窝掉下的地方，杀光这些恶心的家伙之后就可以得到这把月光大剑了。

伊斯塔雷尔（イスタレル）

在强化后可以获得毒和疫病耐性大增强以及信仰能力修正 S。如果第五大关腐朽谷的世界灵魂倾向处于纯白时，在关卡的最高处有三个大腐败人把守着这把圣枪伊斯塔雷尔（可参看《PS3 专辑 vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图“腐れ谷 1-3”）。直接上去硬拼无疑送死，请用弓箭或者魔法一个一个引过来杀。之后便可以得到它了。

风暴滋生（ストームルーラー）



在风暴祭祀场 4-3 这个场景有特殊效果，可切裂天空形成大冲击波。获取方法也简单，直接去场景里捡起即可。得到后可以配合强欲戒指在这个场景刷小风暴兽得到大量灵魂，可用于升级、买道具等。不过需要注意这把剑的耐久度很低，身上尽量带上一两个磨刀石应急。

碎龙骨（龙骨碎き）

钝而无锋的特大剑，攻击可造成将敌人打倒的效果，并且装备此剑会有增加火焰防御力的效果，不过这把武器攻击速度很慢并且会一定程度造成位移，操作需要技巧，不适宜在地形狭窄处使用，攻击力方面对筋力能力修正 B，强化也会增加一定攻击力，属于中上水平。石牙坑道 2-3 世界灵魂倾向纯白时在二层左侧可以直接拔起来拿到。

神之手（ゴッドハンド）

攻击速度快是优势，强化到顶级后筋力和信仰的能力修正都可以达到 B，不过攻击距离实在是有限，很有挑战性的武器。一般的获得方法是在石牙坑道 2-2 打 BOSS 前有两个岩石蚯蚓会掉落，但如果杀掉锻治屋两兄弟也可以获得。

恶魔之刃（デモンブランド）

会根据个人灵魂倾向改变攻击力的武器，个人灵魂倾向纯白可以使这把武器达到最高攻击力 480，同时对 BOSS 等恶魔的伤害可以达到 1.5 倍，是非常强力的武器。在关卡柏雷塔尼亚王城 1-1 的灵庙和老王杜兰较量后获得，可以用毒云远距离轻松达成。

灵魂之刃（ソウルブランド）

基础的能力稍高于恶魔之刃，攻击力同样会因为个人灵魂倾向而改变，当个人灵魂倾向纯黑时此武器攻击力可达到最高状态，但因为获得的时期太晚基本没有什么单独运用的机会，一般都直接拿去和恶魔之刃合成北方标志了。拿取方法很简单，打倒最终 BOSS 奥兰德后直接拔起拿走即可。

寻物大剑（探すものの大剑）

会给使用者带来好运气的大剑，可以增加打倒怪物时的道具掉落率，刷矿石的最佳武器。这把武器需要打造而成，用曲剑系的武器 +8 或者打刀 +8 或宽剑 +8 配合关卡风暴祭祀场 4-2 的 BOSS 老勇士的恶魔之魂便可以打造而成。

无尽烦恼针（终わり无き苦恼の针）

攻击力非常低下，但是打到敌人的同时会从敌人身上吸取灵魂的刺剑，和寻物大剑一样需要与 BOSS 的魂融合打造而成。玩家首先需要将刺剑系的某一把武器强化至 +7，之后在石牙坑道找到铁匠并用打败拉多维亚塔 3-2 的 BOSS 吃人鬼得到的“混沌的恶魔之魂”与其合成得到。

蓝血剑（ブルーブラッドソード）

融入圣女灵魂的宝剑，本身就拥有不错的攻击力，再加上对主要成长点筋力、魔力以及信仰三方面的能力修正，综合来说是一把很强的直剑。获得这把武器的方法如下：首先玩家要打倒腐朽谷 5-3 的 BOSS 圣女，得到她的灵魂“纯白的恶魔之魂”，之后玩家要找一把折断的直剑，在腐朽谷 5-2 的毒沼里就可以找到。之后带着“纯白的恶魔之魂”以及折断的直剑到石牙坑道的铁匠处就可以打造出这把强力的武器了。

迷糊斧（ドーザーアクス）

这也就是玩家在整个游戏中遇到的第一个 BOSS“扩散尖兵”所使用的武器，基础攻击力很高，但并没有什么特殊能力。而既然是扩散尖兵的武器，得到的方式自然也和它有着很紧密的关系，玩家首先要击败它得到它的“灰色的恶魔之魂”（序章没有击倒的话可以在关卡风暴祭祀场 4-2 灭之），然后将战斧、戟、断头斧以及大斧系的武器强化到 +6 之后与灰色的恶魔之魂合成打造而成。



幽暗剑（モーリオンブレード）

外型很酷的黑水晶大剑，特点在于使用者 HP 在 30% 以下时会使使用者的攻击力（包括物理攻击力以及魔法、奇迹的攻击力）大幅提升，如果可以配合锐利穷鼠戒指（效果同样为在装备者 HP 低于 30% 时大幅提升攻击力），那么将会拥有非常可怕的攻击力，但缺点就是要发挥这把武器的威力需要玩家将角色的 HP 处于 30% 以下，在本作里这可以说是非常危险的，很有可能被大多数敌人秒杀。幽暗剑的打造方法为用关卡风暴祭祀场 4-3 的 BOSS 风暴王的灵魂“风暴的恶魔之魂”和带有“标准”攻击属性的直剑、大剑以及特大剑强化 +8 以后合成。

切肉刀（肉斬り包丁）

游戏中的BOSS审判者所使用的武器，巨大的血淋淋的切肉刀，其强大之处在于对于筋力、技量的能力修正都为S，对信仰的能力修正也有A,可以说是“成长率”最高的武器，并且砍到敌人的同时还会吸收对手的HP。这把武器的制作方法也很简单，用棍棒和卓越棍棒直接和打败审判者得到的“肥大的恶魔之魂”合成即可打造出这把武器，因此可以很早就获得。

剥取枪（削り取る枪）

物理攻击力不高，但这把武器的厉害之处在于攻击到敌人的同时会把对手身上所有装备的耐久度降低，每打一下降低大概耐久10，且这把枪的攻击速度也不错，配合一个坚硬的盾边防边打，很快就可以把对手的装备破坏，之后换一把高攻的武器就可以将敌人秒杀。不过这把武器在游戏的流程中体现的作用并不是很大，真正发挥其威力的地方还应该是在与其他玩家的对决场上。获得方法是将短矛或迅翼矛强化到+7与打败关卡1-1的BOSS法拉克斯得到的“铅之恶魔之魂”合成。

溶岩弓

射程要比白弓短一些，但优势在于拥有100的火炎攻击，可以说和白弓都属于强力的弓类武器，玩家可视自己的喜好以及使用习惯进行选择。这把弓同样需要和BOSS的魂合成打造而成，基础素材武器是短弓、长弓或复合短弓、复合长弓强化到+7，之后与石牙坑道2-1的BOSS高脚铠蜘蛛的“坚硬的恶魔之魂”合成。

发狂触媒（狂气の触媒）

拥有所有触媒里最大的魔法威力修正（强化后可达到230），可以说想要魔法发挥最大威力必须用这个触媒，但这个触媒的缺点在于会把装备角色的最大MP降低一半。打造方法为用木头触媒或白银触媒配合打倒关卡3-3的BOSS黄衣老翁得到的“黄色的恶魔之魂”合成。

北方标志（北のレガリア）

融合恶魔之刃和灵魂之刃的特点，柏雷塔尼亚王家传说中的武器。外型大体上看和恶魔之刃和灵魂之刃相同（颜色不同），所以招式也一模一样，特点依旧是攻击力会根据个人灵魂倾向改变，但北方标志因为是两把剑的合体，所以无论是个人灵魂倾向偏向黑还是白都会增加攻击力，纯黑纯白时可达到最高540的攻击力，在玩家的灵魂等级达到150之前可以说一直是最强武器之一。在拥有恶魔之刃和灵魂之刃的情况下，融合打败1-4的BOSS伪王奥兰德得到的“伪王的恶魔之魂”打造可得。



暗银盾（暗银の盾）

特殊能力为增加魔法防御力，但同时降低魔法攻击力，强化到顶级之后效果明显，但缺点是冲击耐性较低，防御攻击时的精力消耗较多。基本属于游戏过程中必定会得到的装备，打倒腐朽谷5-3的暗银骑士卡尔·文岚即可连同他的防具等一同得到。

塔盾（塔の盾）

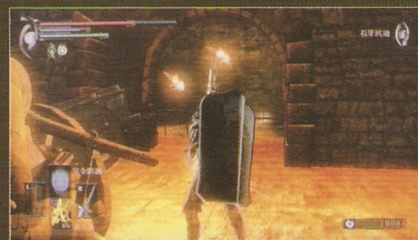
物理抵挡率100%、魔法抵挡率60%、火焰抗性90%，强化至顶级之后冲击耐性可达到所有盾中最高的85，防御起一般的攻击完全没有问题。缺点则在于对于使用者的筋力要求过高了（筋力必要值30），而且重量方面达到了30.0，想要使用的话玩家可能要刻意增加筋力。此盾可以在柏雷塔尼亚王城1-4开始时的三个黑暗幽灵中的一个身上得到，此外在柏雷塔尼亚王城1-2也可以直接捡到。

紫染的大盾（紫染の大盾）

物理抵挡率100%，火焰抗性100%，强化至顶级之后冲击耐性可达到80，这都是在所有盾中非常高的能力，不过由于其魔法抵挡率只有30%，所以用这块盾碰上魔法师时一定要小心。这块盾牌可以在柏雷塔尼亚王城1-3的小贩买到，不过售价比较昂贵；不愿意浪费灵魂点数的玩家可以在第一大关柏雷塔尼亚王城世界灵魂倾向纯白或纯黑时从关卡开始处左边的小门进入处刑场，打倒处刑者米拉尔达（或她的黑暗幽灵），然后从其身处的屋子下梯子到底部便可以捡到这块盾。

审判者之盾（审判者の盾）

审判者之盾的防御性能很一般，但是这块盾的意义并不在于防御，而是用来恢复HP的。在其强化到顶级之后拥有“HP自动恢复（超特大）”的能力，大概每秒可以恢复8点左右的HP，如果可以再装备上再生者戒指则可以达到“恐怖”的HP恢复效果，而玩家完全可以背着这块盾然后双手持武器进行攻击。审判者之盾直接在关卡风暴祭祀场的4-1就可以捡到（详细位置可参看《PS3专辑vol.5》的《恶魔之魂》攻略地图“岚の祭祀场1-1”）。



武器强化

游戏中所有的武器都可以在铁匠处配合各种素材进行强化，强化后的武器会在各方面能力有所提升。武器的强化可以分为两种——通常型强化以及派生型强化，通常型强化就是将武器的基本攻击数值上升，有时会伴随着某些能力修正等级的提升，最高可强化10级，强化的素材为硬石系和锐石系；而派生型强化则可以利用一些诸如“龙石”或“月光石”等特殊的矿石来给武器强化一些特殊能力并朝某几个方面强化，同时武器前面还会加上“上质”、“水银”等等武器的“铭”，这种类型的强化最高可强化等级5。

派生型强化特征一览

铭	材料	主要特征
上质	弥漫石	增加筋力和技量的能力修正等级
叩溃	钝石	筋力的能力修正等级提升、技量的能力修正消失
锐利	刃石	降低筋力能力修正等级、大幅度强化技量修正等级
粘质	蜘蛛丝矿	弓限定，提升技量能力修正等级、降低筋力能力修正等级同时提升射程
水银	水银石	给武器附加毒属性伤害
升龙	龙石	给武器附加炎属性同时各能力修正消失
裂伤	吸血石	给武器附加出血属性伤害，降低筋力能力修正等级但同时大幅强化技量能力修正等级
致命	髓石	增加会心一击（致命一击）的威力
月光	月光石	给武器附加魔法伤害，筋力和技量的能力修正等级下降，魔力的能力修正等级上升
欠月	月影石	给武器附加魔法伤害，筋力和技量的能力修正消失但魔力的能力修正等级大幅度提高，并且MP会徐徐回复
祝福	微光石	给武器附加魔法伤害，筋力和技量的能力修正等级下降，信仰能力修正等级上升，同时追加HP自动恢复能力
遮光	薄云石	增加盾的魔法抵挡率

武器强化素材入手方法

名称	入手途径
硬石的碎片	关卡 2-1、2-2 的小贩；1-1、1-2 离群法拉克斯掉落；2-1、2-2 的矿工（镐头）掉落
硬石的大碎片	1-1、1-2 离群法拉克斯掉落；2-1、2-2 的矿工（镐头）掉落；关卡 2-2 的小贩
硬石块	关卡 1-4 的结晶蜥蜴；2-1 的矿工（大剑）掉落
纯粹硬石	关卡 1-4 的结晶蜥蜴；2-2 结晶蜥蜴的窝
锐石的碎片	关卡 2-1、2-2 的小贩；1-1、1-2 离群法拉克斯掉落；2-1、2-2 的矿工（镐头）掉落
锐石的大碎片	1-1、1-2 离群法拉克斯掉落；2-1、2-2 的矿工（镐头）掉落；关卡 2-2 的小贩
锐石块	关卡 1-4 的结晶蜥蜴；2-1、2-2 的矿工（镐头、袋）掉落
纯粹锐石	关卡 1-4 的结晶蜥蜴；2-2 结晶蜥蜴的窝
弥漫石的碎片	关卡 1-3 的敌人隐密掉落；2-2 结晶蜥蜴；2-2 小贩
弥漫石块	关卡 1-3 的敌人隐密掉落；2-3 结晶蜥蜴
纯粹弥漫石	关卡 2-3 结晶蜥蜴；1-3 救出奥斯特拉维的报酬
钝石的碎片	关卡 2-2 的岩石蚯蚓掉落；2-1、2-2 的矿工（锤子）掉落
钝石块	关卡 2-2 的岩石蚯蚓掉落
纯粹的钝石	关卡 2-2 的岩石蚯蚓掉落；世界灵魂倾向纯白时给放浪者斯基尔维尔看碎龙骨
刃石的碎片	关卡 4-1、4-2 的骸骨掉落
刃石块	关卡 4-1、4-2 的骸骨掉落
纯粹的刃石	关卡 4-2 的黑骸骨以及黑骸骨的黑暗幽灵掉落
龙石的碎片	关卡 2-2 所有种类的熊虫掉落；关卡 2-2 的小贩
龙石块	关卡 2-2 的中等熊虫和大熊虫掉落；关卡 2-2 的黑暗幽灵
纯粹的龙石	关卡 2-3BOSS 龙神；关卡 2-2 的大熊虫；2-2 熔岩中的宝物
吸血石的碎片	关卡 4-2、5-2 的鼻涕虫掉落
吸血石块	关卡 4-2、5-2 的鼻涕虫掉落
纯粹的吸血石	关卡 4-2、5-2 的鼻涕虫掉落；关卡 5-2 毒沼的西南角可以捡到；关卡 5-3 可以捡到
水银石的碎片	关卡 3-1 的囚犯掉落；关卡 3-2 的人面虫掉落
水银石块	关卡 3-2 的人面虫掉落
纯粹的水银石	关卡 3-2 的人面虫掉落；关卡 5-3 可以捡到
髓石的碎片	关卡 5-2 的蚊子掉落
髓石块	关卡 5-1 的大吸血螨掉落；关卡 5-2 的蚊子掉落
纯粹的髓石	关卡 5-1 的大吸血螨掉落；关卡 5-3 的不净者（血婴）掉落
蜘蛛丝矿的碎片	关卡 2-1、2-2 的矿工（空手）掉落；关卡 2-1 的结晶蜥蜴掉落
蜘蛛丝矿块	关卡 2-1 的结晶蜥蜴掉落；关卡 2-2 矿工（空手）掉落
纯粹的蜘蛛丝矿石	关卡 2-1 的结晶蜥蜴掉落；2-1BOSS 高脚铠蜘蛛
月光石的碎片	关卡 3-1 的囚犯掉落；关卡 3-1 卖东西的贵妇
月光石块	关卡 3-2、3-3 的结晶蜥蜴
纯粹的月光石	关卡 3-2、3-3 的结晶蜥蜴
月影石的碎片	关卡 4-2 的商人贩卖；关卡 4-2 的死神掉落
月影石块	关卡 4-2 的死神掉落；关卡 4-2、4-3 的结晶蜥蜴；关卡 4-2 的黑暗幽灵
纯粹的月影石	关卡 4-2、4-3 的结晶蜥蜴
微光石的碎片	关卡 5-2 的腐败人掉落；关卡 5-2 的小贩贩卖
微光石块	关卡 5-2 的腐败人（咒术师）掉落；关卡 5-2、5-3 的结晶蜥蜴
纯粹的微光石	关卡 5-2 的腐败人（咒术师）掉落；关卡 5-2、5-3 的结晶蜥蜴
薄云石的碎片	关卡 4-1、4-3 的小风暴兽掉落
薄云石块	关卡 4-1、4-3 的小风暴兽掉落
纯粹的薄云石	关卡 4-3 的 BOSS 风暴王

* 在世界灵魂倾向纯黑的状况下，打倒敌人掉落物品的几率会比平常要增加不少，所以刷武器强化素材建议在世界灵魂倾向纯黑状态下进行。

全部“无色恶魔之魂”入手方法



之前在介绍各重要武器的拿法和特点时，提到了强化的问题。一般的武器都是通过以上矿石素材来强化，而这些重要的武器绝大部分是要用一种“无色的恶魔之魂”来强化，最高可以强化 5 个等级。这种“无色的恶魔之魂”是相当珍贵的强化素材，每周目的游戏最多只能拿到 10 个，用来将两件重要装备强化至顶级。这 10 个“无色的恶魔之魂”的入手方法如下：

◆在关卡柏雷塔尼亚王城 1-1 世界灵魂倾向纯黑或纯白时去处刑场处刑者米拉尔达所在屋子的木架子的尸体上，需要从一处断了的木梁上跳下去

◆打倒游戏中的 5 个原生恶魔（关卡 1-3、2-1、3-2、4-2、5-2），需要各关卡世界灵魂倾向纯黑

◆用“神之护身符”和“金假面”与关卡 4-1 的鹰之娘交换到两个

◆暗杀者任务中帕奇和双剑比约尔对应的报酬

除去以上素材外，游戏中还存在一种特殊素材——溶石的碎片，它可以将所有强化过的武器恢复到最基础的状态。溶石的碎片在打倒关卡 2-1 的火蜥蜴时有一定几率会掉落。

全部戒指一览

名称	作用	入手方法
大力的戒指	装备重量 1.5 倍	关卡 1-1 的龙穴处捡到
刚力的戒指	携带重量 1.5 倍	将关卡 1-1 中找到的翡翠发饰交给楔之神殿中的托马斯
再生者的戒指	自动恢复 HP	关卡 4-1、5-2 中捡到；用翡翠发饰可以和关卡 4-1 的鹰娘换到
芳香戒指	自动恢复 MP	贵族的初期装备；关卡 3-2 中捡到；楔之神殿中的帕奇贩卖；用望远镜可以和关卡 4-1 的鹰娘换到
永战勇士的戒指	恢复精力速度加快	打倒老王杜兰时掉落
耐炎戒指	炎耐性 +40	关卡 1-1、2-2 可捡到
耐伤戒指	出血耐性 +204	关卡 1-2 可捡到；关卡 4-2 发生被帕奇踢到坑里的事件后与帕奇对话得到
耐毒戒指	毒耐性 +204	关卡 1-1、2-1 可捡到
耐病戒指	疫病耐性 +54	关卡 2-2、3-2 可以捡到
魔法锐性戒指	提升魔法威力、降低魔法防御力	关卡 3-1 可以捡到；杀掉贤者弗瑞克可得到
魔法钝性戒指	提升魔法防御力、减少魔法攻击力	关卡 5-1 可以捡到；用磷光杆可以和关卡 4-1 的鹰娘换到
魔法天性戒指	魔法记忆数 +1	关卡 1-3 可以捡到；杀掉魔女尤利娅可以得到
锐利穷鼠戒指	HP 在 30% 以下时攻击力上升	关卡 3-1 可以捡到
迟钝穷鼠戒指	HP 在 30% 以下时防御力上升	救出 3-1 的莱迪尔（ライデル）得到
浪人的戒指	减少武器损耗	关卡 4-2 的鼻涕虫池可以捡到；杀掉放浪者斯基尔维尔
紧捉死咬戒指	使灵魂体状态的 HP 上线为生身的 3/4	关卡 1-1 捡到
盗贼的戒指	抑制气息，让敌人难以发现	关卡 1-1、5-2 可以捡到；杀掉帕奇也可以获得
盗墓者的戒指	抑制灵魂，让黑暗幽灵难以被发现	关卡 4-1 可以捡到；关卡 4-2 的商人贩卖
猫的戒指	减轻掉落伤害	关卡 5-2 可以捡到；帕奇处也有贩卖
遭憎恶戒指	优先被敌人攻击	关卡 1-3 可以捡到；完成暗杀者任务后杀掉梅菲斯特费莱斯也可获得
真挚祈祷戒指	奇迹的威力加强，同时咏唱间隙变大	打倒关卡 5-3 的 BOSS 圣女
强欲戒指	打倒敌人后获得的灵魂量增加	关卡 3-1 的的卖东西的贵妇人贩卖；关卡 3-2 可捡到
虔诚祈祷戒指	奇迹记忆数 +1	杀掉圣者于尔班和公主骑士赛莲可以得到；完成 5-2 赛莲的请求也可以得到；可以用“月光大剑”和 4-1 鹰娘交换
朋友戒指	作为蓝色灵魂体时攻击力提升	个人灵魂倾向纯白时找楔之神殿的要人领取
仇恨戒指	作为黑暗幽灵时攻击力提升	完成暗杀者任务的过程中杀掉魔女尤利娅的报酬



DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PS3专辑》Vol.6数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。



内容包括 《最终幻想 X III》、《未知海域2 纵横贼道》、《使命召唤 现代战争2》、《战地 恶人连2》、《野性传奇》、《铁拳6》、《特工大战》、《索尼克与世嘉全明星赛车》、《三连星》、《瑞奇与叮当 未来时空裂痕》、《前线任务 进化》、《量子论》、《块魂 赞歌》、《荒野大救赎》、《化身》、《恶魔城 暗影之王》、《刺客信条2》、《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》、《NIER》、《EYEPET》等游戏的高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。



内容包括 壁纸部分包括《霸王 II》、《变形金刚2》、《刺客信条 II》、《法拉利挑战赛》、《极品飞车 变速》、《加勒比海盗 被诅咒的舰队》、《狂野西部 生死同盟》、《马克思佩恩3》、《丧尸围城2》、《生化尖兵》、《生化奇兵2》、《使命召唤 现代战争2》、《野性燃料》、《永恒的尽头》、《战神III》、《致命车手》、《捉鬼敢死队》等多款游戏的100张精美壁纸；另有《萝萝娜的工作室》CG图欣赏、《真・三国无双5 帝国》壁纸原画集、《镜之边缘》原画集等超过250张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏图片并将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。



内容包括 《薄暮传说》、《刺客信条》、《镜之边缘》、《魔界战记3 Raspberyl Chapter》、《如龙见参》、《失落的传承》、《无名英雄》等游戏的原声音乐，总数超过250首。

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 "奖杯图标大集合"收录了《白骑士物语》、《波斯王子》、《抵抗2》、《恶魔之魂》、《横行霸道IV》、《街头霸王IV》、《如龙3》、《小小大星球》等光盘游戏，以及《超级星尘HD》、《花》、《水晶守护者》、《胖公主》等PSN游戏的奖杯图标，分辨率为240*240，格式为PNG，总数超过1000个。另附PS3奖杯开启音效的MP3文件。

使用指南 获得奖杯的音效可以用来当手机或短信铃声，让获得奖杯时的愉悦心情时刻陪伴您；"奖杯图标大集合"中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。



内容包括 《最终幻想 X III》、《未知海域2 纵横贼道》、《小小大星球》、《啪嗒嘭2》、《杀戮地带2》、《潜龙谍影 崛起》、《女神异闻录3》、《猎天使魔女》、《旺达与巨像》、《无名英雄》、《最后的守护者》、《战神III》、《恶魔之魂》、《刺客信条2》、《古墓丽影 地下世界》、《荒野大救赎》、《街头霸王IV》、《天剑》等数十款游戏的60多个主题。

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(".p3t"后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的两个主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。





PS3专辑
PS3 SPECIAL


ISBN 978-7-900747-34-1
9 787900 747341

本手册随盘附赠不能单独销售 PS3专辑光盘定价：32元